すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成13年3月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻 第3号 通巻第10号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
3月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
Exclusive new pics
of future
cool games!!
●ついに待望の新作がベールを脱ぐ！
バーチャファイター4
●待望のケイブシューティング!!
プロギアの嵐
2001
No.010
3
580
yen
MARCH
春の新作大行進
電脳戦機バーチャロン フォース
機動戦士ガンダム
連邦VS.ジオン
スタントタイフーン
ナイトレイド
Mr. DRILLER G
ワイルドライダーズ
Vampire Night(仮)
プラネットハリアーズ
アシュラバスター
ブラッディロア3
燃えろ！ジャスティス学園
ギガウイング2
ミスタードリラー
イラストレーションズ

胆を抜くカースタントゲーム! 2001年AOUショーにて先行公開!

2001年のゲームスタイルは、

AOU2001アミューズメント・エキスポに春の新作がゾクゾク登場。

BUZZ!

BUZZって何だろう？…知っている人も知らない人も、とりあえず音楽でも聞いてみよう。

《取扱店》
石丸電気本店
石丸電気３号店
石丸電気ソフトワン
ゲーマーズ 京都店
(株)トライ
(有)ファントム
マックジャパン
その他全国CD取扱店
(敬称略・五十音順)

Reverse Babel

■ Psyvariar
ORIGINAL SOUND TRACK/
SUCCESS RBCD-0001 ¥2,520(税込)

詳しくは下記まで。通信販売も受付中です。
URL http://www.reversebabel.co.jp/
URL http://www.success-corp.co.jp/

2001/1/29 IN STORE

Reverse Babel 〒286-0134 千葉県成田市東和田569 成毛屋陶器ビル2F-B TEL/FAX 0476-23-5744

CONTENTS

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.3 No. 10

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by AMUSEMENT VISION

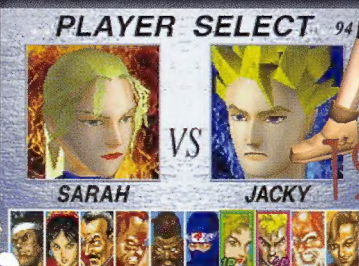
GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

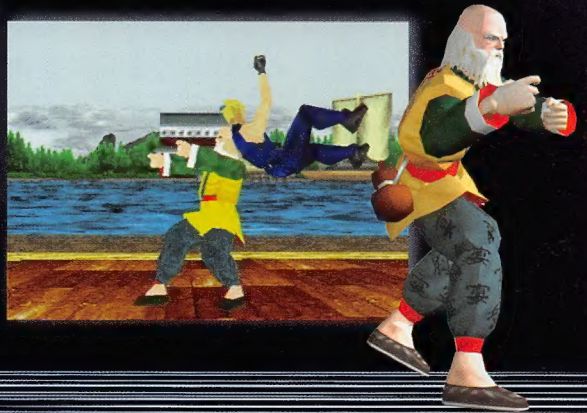
発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

1993 VIRTUA FIGHTER

ポリゴン技術を対戦格闘に導入し、リアル指向の強い「3D格闘」という新たなジャンルを確立した。空中にいる状態のキャラクターへの攻撃など、この作品がゲーム業界にもたらしたものは計り知れない。

1994 VIRTUA FIGHTER2

このタイトルの登場によってバーチャファイターは、ゲームとは無縁だった人々を巻き込んで社会現象を起こすモンスタータイトルへと成長。各地で大会が開催され、『鉄人』などの名プレイヤーも輩出した。

1995 VIRTUA FIGHTER2.1

『2』をもとに、一部コマンドの変更や、連続バックステップなどのシステムを追加しつつ、「千本パンチ」などの問題を解消した『2.1』が登場。キャラクターのパワーバランスや、戦法の変化を生み出す。

VF-X

VIRTUA FIGHTER4(仮)

2001

『VF-X』。9月のAMショーで厳かに発表された謎のタイトルは、巷で囁かれていた予想を裏切らず、『バーチャファイター』シリーズの続編であることが明らかになった。しかし、それ以外の情報は、キャラクター、システム、ストーリー、その他すべてが依然、謎に包まれている。2月に開催されるAOU EXPOでは、その一部が明らかにされる予定だという。バーチャファイターの生みの親である鈴木裕氏、『ファイティングバイパーズ』の片桐大智氏が制作に臨む『バーチャファイター4(仮)』。今度は、どんな衝撃をもたらすのだろうか？

1997 VIRTUA FIGHTER3 tb

Virtua Fighter 3tb

大会でのチームバトル戦の盛り上がりから、『3』にプレイヤーが3キャラずつ選択して戦う、チームバトル機能を追加した『tb』が発表された。発売から3年が経過した現在も、現役で稼動を続けている。

1996 VIRTUA FIGHTER3

Virtua Fighter 3™

新たにエスケープボタンが追加され、ステージに高低差の概念「アンジュレーション」を導入。『2』を凌ぐグラフィックで表現された、液体を思わせるデュラルのムービーの衝撃は、今も記憶に新しい。

VIRTUA FIGHTER4 PLAYER'S DISCUSSION

ライター、プレイヤー、オペレーター。異なる立場から、バーチャファイターシリーズに関わってきた6人に、『VF4』に望む事、期待する事を語ってもらうべく、集まってもらった。

VF-X

BEAT-TRIBE
東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1
042-710-0508
VFをはじめ、様々なゲームの聖地と言われ、数多くの名プレイヤーを生んだ店である。

（収録の時点では、『VF-X』がバーチャファイターの新作であることや、仮タイトルは公表されていませんでしたので、一部内容に事実とは異なる箇所があります。ご了承ください）

プレイから伝わるもの

セガール （バーチャシリーズとして）VF-Xのまま、タイトルに4が入らなかったら、システムをかなり変えてきそうな気もしますね。

キャサ夫 システムは変えそう。オペレーター的には、どうなんですかね？

山岸 ここのところ業界が低迷しているから、バーチャファイターの求心力をみんなが求めていると思う。

ブンブン丸（以下ブンブン） 出たらまた、どの店でも何セットも稼動するでしょ？ あとは、どれだけ伸びるかだよね。

山岸 ヒットは確実にすると思うけど、内容がね。どういう内容になるか。

セガール くやしいけど（出たら）やっちゃいますからね。次のAOUショーで、どこまで出してくるかも気になりますね。プレイできる状態のものが出ると、その後の進行がいつも早いじゃないですか。

山岸 『3』の開幕って、ショーでダーン！ と映像流したじゃないですか。アレはインパクトあったね。

キャサ夫 俺は、『3』より『2』を初めて見たときの方が鳥肌立ったな。

ブンブン 実際、『2』の方が（変化は）凄かったよね。『バーチャ2』の時は、どのゲーセンにもバーチャが入ってたし。

山岸 『2』は凄かった。あれはブームになったしね。

ちゃっきー 『2』はみんなずっとやってたもん。ゲームに慣れてない人が多かったのも、デカイと思うんだけど。

山岸 『2』のシンプルさが良かったのかも知れないな。

キャサ夫 『2』はすべてに於いて良かった。まず、音がいい。『2』の音って痛いもんね。「うわ、カウンター」って感じするもん。

山岸 『2』は重さを感じたよね。

ちゃっきー モーションも、俺は基本的に『2』の方が好きなんですけどね。

セガール ピクピクしてる方が（笑）？

キャサ夫 ちゃっきーのジャッキーはピクピクしてたよな。Gボタン押しすぎだから（笑）。

ちゃっきー 『2』は、バーチャをあまりやってない人でも、上手い奴が分かりやすかったような気がする。

ブンブン 『3』って、こいつ強いなあって思うことはあっても、相手が誰かまで判ることはなくなった。『2』は向こう側にいる奴が、絶対判ったじゃない？

キャサ夫 こいつブンブン。こいつブルンブルンってわかったね。

ちび太 ちゃっきーなら絶対分かった。

キャサ夫 ピクピクしてるもんな。でも、『3』ってすごく練習しても、ポコって負けることあるよね？

ちゃっきー 『3』の頃からコンセプトが「誰でも勝てるものを」みたいな流れになっているのを感じて、なんかそれは違うんじゃないかな、と。

山岸 方向性は合ってると思う。100回やって100回負けるゲームは、今はダメ。

キャサ夫 そうなんだ？

セガール 難しいですよね。俺たちみたいにやりこむ人と、普通に軽く触る人の感覚が違うから。

キャサ夫 『2』と『3』は何が違うんだろう？

セガール 受けの部分だと思いますよ。

［山岸 勇］
ビートライブ店長
オペレーターという立場から、バーチャファイターを盛り上げてきた殊勲者。

［ちび太］
LION
数多くのVF3、3tb大会で優秀な成績を残す、現役トッププレイヤー。

［セガール］
WOLF
初代・バーチャ1から遊び続けている。現在のカリスマプレイヤー。

［ちゃっきー］
JACKY
バーチャ2のトッププレイヤー。アルカディアでの執筆も多数。

［キャサ夫］
KAGE
ブンブン丸とともに、バーチャ2の最盛期を支えた、元鉄人。

［ブンブン丸］
WOLF
バーチャをこよなく愛し、元鉄人として、バーチャ界に与えた影響は大きい。

OPERATOR　PLAYER　WRITER

バーチャを知らない人が見ても、強さが伝わるゲームになってほしい

『2』みたいなファジーガード(注1)がないから、攻撃が2択になってるんだと思う。バランスが難しいでしょうけど、もう少し、強い人が勝ってもよかったかな。

ちゃっきー 長い目で見れば、ずっとプレイしている、一生懸命、やり込んだ奴が勝てるゲームの方がいいと思うんだよね。

セガール ある程度のところまでやりこんでると、『2』は負けないじゃないですか。

山岸 『2』はやっぱり、スキルが大部分を占めるからな。でも、『3』はバランスいいよね。弱キャラが絶対勝てないわけじゃないし。

ちゃっきー 俺は、バーチャには思い入れがあったけど、『tb』で、全部の個性を落とすことでバランスを取ってたから、それが嫌だと思った瞬間に、やんなくなっちゃった。

ブンブン でも、こういう新しいきっかけがあれば、辞めた連中も帰ってくるでしょ。このゲームは、ゲームより、まず人が先にきてたと思うよ。

セガール 上手くなりたいというより、あの人のようになりたいというプレイヤーが、いくらでもいたから。

ちゃっきー VF-Xは、知らない人が見ても「あ、こいつ強いんだな」って分かるゲームにしてほしいな。

セガール あ、それ嬉しいですね。そうすれば、まったくやらない人でも見て楽しめるじゃないですか。

山岸 見て楽しむって難しいな。

ちゃっきー だけど、ぱっと見で「この人強そう」「かっこいいな」っていうのが伝わってくるといいと思う。

セガール 派手な技を決めれば格好いいっていうんじゃなくてね。

システムに望むもの

キャサ夫 エスケープっていらなかったんじゃないの?

ちび太 リングアウトがなければ、エスケープもなくてもよかった。

ブンブン 不確定要素の理由に、アンジュレーション(注2)はあるよね。

セガール 普通に遊ぶ人には、斜めがあった方が絶対面白いと思うんだけど、壁コンボとかもいろいろできるし。

ブンブン でも、アンジュで負けたりするじゃん。なんで負けたかわからないなら、なくてもいいじゃん。

キャサ夫 今度はきっと、障害物があるよ。

セガール タルとかイスが(笑)。

キャサ夫 だって、3には最初、イスがあるって噂を聞いたことあるよ。

ちゃっきー 起き攻めにイスを投げてから2択をしかける。それがセオリー。

(一同爆笑)

キャサ夫 スウェーとかあっていいと思うんだけどね。

ちゃっきー と、なると、エスケープ・スウェー投げ抜けとかが出てくるわけ(笑)?

キャサ夫 俺、それやめてほしいんだ。

ちゃっきー でも、そういうのが、頑張るプレイヤーの抜け道なわけじゃん。ファジー(ガード)もそうだし。俺が、投げ抜けが好きじゃないのは、結局、大ダメージとダメージ無しがランダムになっちゃうから。投げのダメージってデカイじゃない。それだったら、頑張れば、全体のダメージを減らせる方がいいな。結局、ランダム要素になっちゃうんだけど。

セガール 投げに受け身を取るとか?

ちゃっきー そうそう。頑張った奴が、ダメージを減らしたり、逆に与えるダメージを増やせる。

ウルフ戦なんて、投げ確定の技をガードされたら、100か0かっていう話になっちゃう。1/3の確率で負けたら痛でしょ。それが読み合いといったらそれまでなんだけど。例えば100の技に、頑張っていろんなところで抜けを入れておけば、100の内40しか喰らわなくなるとか。

キャサ夫 それ面白いね。

ちゃっきー その方がいいと思うんだ。

セガール 投げを成功させるプロセスがあったわけだから、しかるべきダメージはあってもいいよね。投げとか関節技とか、ダウン投げのシステムも、まだ発展の余地があると思うな。

山岸 ダウン投げ?

セガール 引き起こしとか、寝てる相手に対して何をするかっていう。

ちゃっきー しゃがんでパンチ打つ必要は、もう必要ないんじゃない。似たような性質の技が立ち技であるとか。

ブンブン バーチャのシステムとして、しゃがんでる時間が長いじゃん。しゃがんでる状態から、立ち技を判断してガードしたりするし。

ちゃっきー 上段技が速いからね。

ブンブン そういうシステムになるか、もしかしたら横に移動しながら様子を見合えるゲームになるかも知れないし。

セガール その動きが自然なら面白いかも知れないですね。

キャサ夫 『1』、『2』、『3』で強かった人が、強いゲームじゃダメでしょ。

ちゃっきー バーチャという名前があって、それらしいキャラクターがいれば、がらりと変えてもいけるかも知れない。みんな難しいよって言いつつも、バーチャならやるでしょ。で、やってるうちに色々見つかったりしてさ。バーチャの名前を使って、冒険してほしいってのはある。

山岸 制作者の意見と、オペレーター

注1:**ファジーガード**
相手の中段攻撃・投げの自動二択攻撃に対して、キックの出かかりをキャンセルして自動防御を行なうテクニック。

注2:**アンジュレーション**
『3』で導入された、地形の高低の概念。状況により、連続技の成立などに影響する。

注3:**屁こき投げ**
P K キャンセル。キックを途中で止める行為をフェイントに使用したテクニック。『2』で発見され、ブンブン丸がこの技のみで某大会の優勝を勝ち取ったほど、当時の画期的なテクニックのひとつ。しかし、のちにハメ技である千本パンチへと発展した。

の意見と、プレイヤーの意見はみんな微妙にずれてるってのがあるんじゃないかな。それを理解するのが大前提。
セガール　それは難しいですね。開発者でやりこめる人っていないじゃないですか。
ちゃっきー　だから、その点、今回の片桐さんがメインっていうのはプラスなんじゃないかな。かなりの度合いでゲームをプレイするし。練ったゲームなら、ちゃんと長く遊ばれそうな感じがするんだけどね。
キャサ夫　ちび太は、どんなゲームになればいいと思う?
ちび太　みんながやってくれるゲームならいいな。どんなシステムに仕上がるとしても、たくさんの人がプレイしてくれると嬉しい。
キャサ夫　みんなが楽しめるゲームで、自分が強くなれれば申し分なしだな。
セガール　結果的にいいゲームなら、みんなやってくれますしね。

ゲームを取り巻く環境

山岸　格闘ゲームは、大会みたいなものがないと、目的意識がないじゃないですか。ある程度強くなって、その見返りみたいなもののがないとつまらないよね。『X』はセガに盛り上げてほしい。
ちゃっきー　大会がなければ、少なくともこんなにはやってなかったね。
ブンブン　『1』と『2』は環境がよかったんだよね。
セガール　そういう意味では、『3』はイベントが少ないですね。
ちゃっきー　対戦ゲームって、そもそも強くなりたいっていう気持ちでみんな頑張ってるから、その気持ちを大事にしてほしい。作る方からしてみたら、「勝手な事言ってるよ」と思うかも知れないけど。
ブンブン　でも、みんなそう思ってる。

大会みたいに強くなった見返りがないとつまらない

山岸　この間の日米決戦は新鮮だった。海外に目を向けるってのは新鮮だよね。
セガール　バーチャもやってほしいですよね。
ブンブン　『2』の時は、国内に知らない敵がいっぱいいたから楽しかったけど。
セガール　今はもう、みんな身内だからね。
ブンブン　前、ファミ通で本作った時にも言ったんだけど、『ドラゴンボール』みたいになっちゃった。僕は早くフリーザとやりたいんだ」っていう話をしてて。まわりにみんな、天津飯とかがいるの。ベジータもいるのよ、そのへんに。
山岸　天下一武道会だ、要は。
ちゃっきー　(ブンブン丸、キャサ夫に)ロートル組が、敵になればいいんだよ。今の新しいプレイヤーから見れば、「あいつ、昔、強かった人らしいよ」なんて言われても、そんな人に負けるわけにいかねーよ、みたいな感じになるじゃん。
ブンブン　俺なんて弱いイメージしかないからな。
キャサ夫　でもさ、今って、情報流れ過ぎなんだよな。
セガール　PKキャンセルを必殺技にして、大会まで隠してた時代とかって懐かしいじゃないですか。
キャサ夫　そう、ブンブンの……。
セガール　屁こき投げ(注3)とか言っちゃって。
ブンブン　これは隠し球、みたいな。
山岸　秘密兵器だよな。ある意味。
ブンブン　でも、あれで決勝、誰にも負けませんでしたから。一本も取られなかったしね。
セガール　それも大会があれば、秘密特訓をしてってのがあるけど、大会がなければ成り立たないと思うんですよ。
山岸　唯一、アナログな部分。人が見てて、拍手が起こって……見られてる興奮っていうのがね。
キャサ夫　見てる方も、雰囲気が全然違うよ。バーチャってそこに来るまでの課程もあるから。流れが重要だよね。
セガール　練習して結果がついてくるゲームじゃないとダメかな。伸びるか伸びないかはゲーム次第。
ブンブン　あとは環境。
キャサ夫　でも、今の時期だときついよな。
ブンブン　だから、みんな息を潜めて待ってるんだよ、バーチャを。
キャサ夫　結局、みんながやってないからやらないっていうのあるんだよね。
ブンブン　そういう人って、自分のやってるゲームを盛り上げたがるじゃないですか。俺も、『1』の時にそう思ってたもん。
山岸　結局、ムーブメントは、プレイヤーが作ったんだよ。
ブンブン　バーチャ1やってた連中が、地道にずっとやってたじゃん。
山岸　渋谷洋一さんとかね。

バーチャの存在

チャッキー　キャラクターひとつ作るにしても、個性を強くすると、どうしても強さに差が出たりして難しいと思う。だけど、あえてその差も付けて冒険してほしいかな。
セガール　俺は、次も大会の流れを作ってってほしい。バーチャの大会には、他のゲームでは味わえない快感があるよ。あれがなければ、バーチャはやってないから。
山岸　店としても作品を盛り上げるには、セガに頑張ってもらいたいな。ゲームを販売したらそれで終わりっていうのと、大会まできちんとサポートするのじゃ大違いだからね。
ブンブン　バーチャをやってる人間には、バーチャに特別な思い入れがある。今までも、ほとんどのプレイヤーが他のゲームには流れなかった。
　でも結局、ゲームが発売されたら、また、俺たちはプレイするしかないんだよ。だから早く作ってほしいよね。
キャサ夫　負けて悔しい思いをしたり、敵だったはずの奴らと、いつの間にか仲良くなってたり、バーチャに関わってからいろいろな事があった。
　結局、みんなバーチャからは離れられないんだよ。
　今回も、システムの骨の髄まで遊び尽くしてやろうぜ。
(一月十日深夜　ビートライブにて)

結局、バーチャからは離れられないんだよ

14 ページ プロギアの嵐
ケイブ/カプコン

28 ページ ワイルドライダーズ
ワウ エンターテイメント/セガ

24 ページ スタントタイフーン
タイトー

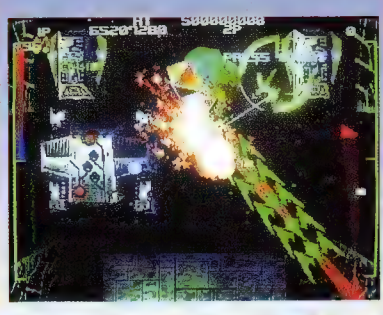
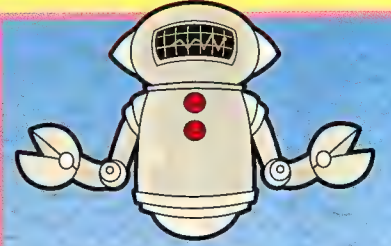
20 ページ 機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン
開発元・カプコン 発売・バンプレスト 販売元・カプコン

27 ページ Vampire Night(仮)
ナムコ

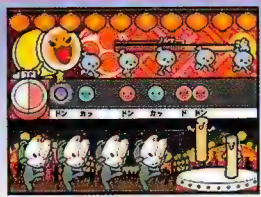
春の新作大行進
21st Century, New Games A Go Go!!

2001年になって1ヵ月、遂にアーケードゲームにも新世紀がやってくる！ 春先からゲームセンターに次々とお目見えする最新タイトルを一足先に、より詳しく紹介するぞ。心して読んでくれ！ 2月24日に幕張メッセで開催されるAOUエキスポでは、すべてのゲーム……とはいかないかもしれないけど、いち早く体験できるぞ。

17 ページ 電脳戦機バーチャロン フォース
ヒットメーカー/セガ

30 ページ ストリートファイターZERO3↗(アッパー)
カプコン/セガ

25 ページ ナイトレイド
タクミ/タイトー

23 ページ スパイカーズバトル
アミューズメントヴィジョン/セガ

27 ページ 太鼓の達人
ナムコ

26 ページ ミスタードリラーグレート
ナムコ

プロギアの嵐

CAPCOM

発売時期	2001年3月
ジャンル	横スクロールシューティング
操作方法	8方向レバー＋2ボタン
メーカー	ケイブ／カプコン
使用基板	CP-SYSTEMⅡ

Story

遠い遠い世界、パーツ王国という国での物語……。

風力発電の盛んなこの王国では、電気を使ういろいろな発明品があふれていた。中でもプロペラの回転によって発電し、その電力でまたプロペラを回すという、半永久的プロペラ発電機関「プロギア」の発明によって、人々は簡単に大空を舞う手段を得ていた。

また、不老不死の技術も実現され、全ての人間の憧れであった不死の体は、財力のある老人達へと与えられていた。やがて不死の体を手に入れた賢者と名乗る老人達によって、新しい政治組織、{元老院}が発足した。
元老院は、「汚職や欲望で汚れた現在の政府を棄て去り、新しい教育制度によって再教育をほどこした新人類による理想的社会を実現させる。」という内容の声明を発表して武力行使にでた。あまりにも過激すぎる元老院を阻止する為に、政府はとうとう軍を動かす決意をし、大人達対老人達という異例な戦争へと発展していく……。

最初の戦場になった都市では大人側が一人も生き残らず、元老院のすさまじさを世界に轟かせる事となった。これを歴史的に「賢者の制裁」と呼び、元老院の力は世界を恐怖に落し入れた。

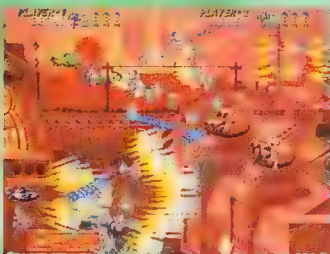
「賢者の制裁」の犠牲になった街では、少年空士隊という子供ばかりのパイロット達が集まっていた。家族を殺された少年達は、今こそ本当に大切なものを守る為に立ちあがる時だと感じ、大人達でさえ使いこなす事ができなかった「ガンフライヤー」と呼ばれる新兵器を、自らの機体に装備して飛び立った……。
しかし立ち向かう元老院の迎撃は、子供とはいえ容赦なく襲いかかった。

メーカーコメント

ケイブ初の横スクロールシューティングとしてスタートした「プロギアの嵐」ですが、どうせやるならケイブらしいものにしよう！ ということで従来のような地形判定のある横シューではなく、縦シューのような撃ちまくり！ 避けまくり！ 恋愛しまくり!? の横シューティングが出来あがったのでした。皆さんもおひとついかがですか？

(株)ケイブ 開発本部 第1開発部 IKD

久々の横スクロールSHT

メーカーの垣根を越えたタッグを結成することにより、常に良質のタイトルを世に贈り出してきた、カプコンのパートナーシッププロジェクト。その最新作が、かのシューティングの名手、ケイブとのタッグで発売されると聞いたら、それだけでワクワクしてこないか？

そのタイトルは、「プロギアの嵐」！ ケイブといえば、「怒首領蜂」「ぐわんげ」など縦スクロールシューティングを想像してしまうが、驚くなかれ、同社初となる横スクロールシューティングである。業界的にも久しぶりのジャンルなので、期待は膨らむばかり。今回はその内容を少しだけ紹介していこう。

行く手を阻むは元老院の尖兵たち。絶望的とも言える武力格差を覆すことはできるのか？

家族を失った少年たちの希望を乗せ、鋼鉄の翼は蒼穹へとはばたくのだった……。

Characters Collection ~PILOT~

ボルト=ボイヤー

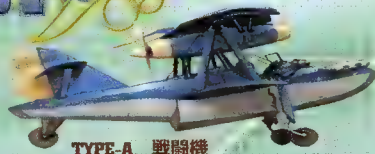
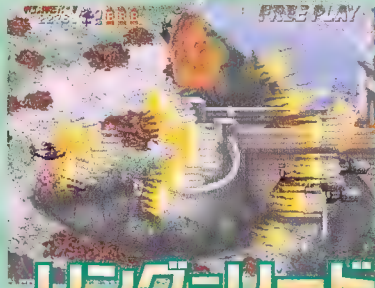
政治家を父親に持ち、学園では生徒会長も勤める人望家。恒に紳士である事をモットーに誰にでも優しく接するが、悪事を働いた者に対しては大人でも叱る善悪に厳しい性格。

空士としての実力もかなりのものだが、柔軟な考え方が苦手というところでリングにやや劣っている。

どちらかといえば理論派で、そのおかげでここまで生きて来れたと自信を持っているが、感覚で好結果を出すリングにコンプレックスを抱いている。

元老院に大人達を殺され、真っ先に反旗を翻した少年空士隊のリーダー。

「真面目なのはいいが、少し硬すぎるんだよな。」とクラスメイトは言う。

現在15歳　ジュニアハイスクール3年生
血液型：A型
得意な科目は哲学

リング=リード

貴族空士の父親を持ち、将来はその貴族空士にと憧れる14歳の少年。

少年空士の中ではエースの称号を与えられ、実力的にも大人顔負けのテクニックを持つ。当然未成年なので実戦経験はない。

割と熱血的な性格で、感情がストレートに出てしまう。しかし、根がひねくれ者なせいか、それを他人に悟られる事をこのうえなく嫌う。

チェーンとは幼なじみで、リングの性格は全て見通されている。そんなチェーンをあつかましくも感じているが、2人の絶妙なコンビネーションは自分自身も認めている。

前の戦闘で父親を亡くして使命感を持ち、反旗を翻したボルトに協力する。

「とっさの判断力に子供とは思えないすばらしさを感じる」と2階級特進をとげた父親が語っていた。

現在14歳　ジュニアハイスクール2年生
血液型：B型
得意な科目は水泳

ゲームの基本システム

本作では、8方向レバー&2ボタンで戦闘機と援護機「ガンフライヤー」の操作を行なう。ボタンはそれぞれショットとボムに使用するが、ちょっと変わっているのがショットボタンの使い方。これを連射するか押し続けるかで、自機の攻撃は大きく変化する。

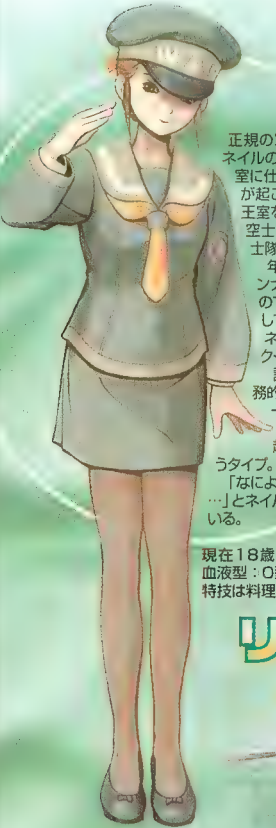
まず、ショットボタンを連射すると、戦闘機のショットをメインに闘うファイターモードになる。このモードは移動速度が速く、ショットも強いのが特徴で、ガンフライヤーは選択した機体(後述)ごとに異なる援護射撃を行なう。

これに対して、ショットボタンを押し続けると、ガンフライヤーの攻撃がメインのガンナーモードになる。こちらは移動速度が遅く、戦闘機のショットも弱いかわりに、ガンフライヤーが敵をオートロックオンしてくれるのが特徴だ。

もちろん、モードの使い分けは戦略的に重要な意味を持つ。どんな局面でどちらの攻撃が有効なのかよく考えて使い分け、生き残るのだ!

❶プレイヤーが選択可能な戦闘機は2種。この後ガンフライヤーも3種から選択する。❷戦闘機のショットは最も基本的な攻撃だ。❸ボムは使った直後から無敵。弾数制限があるので慎重に使おう。❹こんな攻撃はまだ序の口である。❺ファイターモードは戦闘機のショットがメイン武器だ。❻ガンナーモードでは、ガンフライヤーが敵をオートロックオンしてくれる。

Characters Collection ~GUNNER~

リベット=リベラ

正規の軍に入隊したての女性隊員。ネイルの軍事教育の付き人として王室に仕えていたが、元老院の反逆が起こり、ネイルの命を守る為に王室を抜け出した。大佐の命令で空士隊基地へと向かい、少年空士隊に加わる事になる。

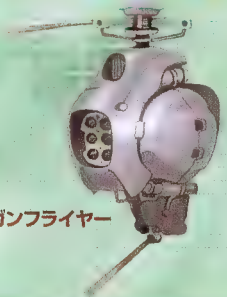
年の割に落ち着いており、ガンナーとしての実力も高かったので、王室でネイルの教育係として選ばれていた。おてんばなネイルも、リベットに対してはクールに返され頭が上がらない。

誰にでも愛想がよく、少し事務的な冷たさもあるが、心優しく一途な女性である。大切なもの為には大胆な行動を起こす、やる時にはやるというタイプ。

「なによ!大佐と不倫してるくせに……」とネイルは真実を心の中でボヤいている。

現在18歳　国衛軍王室教育課所属
血液型：O型
特技は料理

γ式　ガンフライヤー

ネイル=ネラ・ネロウズ

この国、パーツ王国国王の末娘。王室が元老院によって襲われ一族が全て殺されるが、リベットによって只一人助け出される。

リベットの上官の命令で空士隊の基地に逃れ、そこで決起した少年空士隊と出会う。既にガンナーとしての教育を受けていた彼女は、今こそ立ち上がる時と感じ、自ら国を取り戻す為に戦闘機に乗り込んだ。

王室での英才教育はかなり彼女をマセ上がらせて、12歳にもかかわらずリーダーのボルトをたたみ込む始末。

親同士の知り合いという事もあって、ボルトとは面識があった。彼に少し気があるのだが、ねじれ曲がった性格と身分のせいで、その気持ちは正反対の行動となって出てしまう。自分に正直に生きられない不器用な女の子で、いつまでたってもボルトに自分の気持ちを伝える事ができない。

「あのじゃじゃ馬をおとなしくさせる者はおらんものか……」と今は亡き国王は嘆いていたという。

現在12歳　エレメンタリースクール6年生
血液型：B型
得意な科目はお芝居（但し主役以外は却下）

β式　ガンフライヤー

チェーン=チェロット

α式　ガンフライヤー

貴族空士として有名なチェロット家の一人娘。親の七光りを受ける事を嫌い、自分個人の実力として皆に認められるため、ひたすら空士としての実力を磨く努力家。負けず嫌いで、これはと決めたものに対しては絶対に妥協を許さない。リングへの恋も同じ。

時々キツイ一言を言うが本人に悪意はない。不可解ととられる行動もするが、本人は至って普通に過ごしていると主張する。

「なにか考えがあっての事だと思うけど、すごく気まぐれな人生を送ってるように見えるわ」と親友は言う。

現在14歳　ジュニアハイスクール2年生　血液型：AB型
得意な科目は陸上競技

一風変わったキャラ選択

本作のキャラ（機体）選択は、戦闘機とガンフライヤーを別々に選ぶという一風変わったもの。

まず、戦闘機はギャンブラーとミリタントの2種から選択可能だ。前者はワイドショットでスピードが遅く、後者はストレートショットでスピードが速いという特徴がある。

いっぽう、ガンフライヤーはα型、β型、γ型の3種から選択。それぞれの違いはファイターモード時の援護射撃で、α型はストレートタイプ、β型はワイドタイプ、γ型は誘導弾タイプで攻撃する。なるべく戦闘機との相性も考慮に入れ、慎重に選びたいところだ。

「ジュエリング」とは？

「ジュエリング」とは、敵を破壊したとき、爆風に巻き込んだ敵弾を宝石や指輪などのアイテムに変えるシステムのこと。この宝石類を回収すると画面左下のカウンターが増加し、各ステージのクリア時にカウンターの数値に応じてボーナス点が加算される。

当然、ハイスコアを狙う場合は、なるべく弾を出させてから敵を破壊する必要があるわけだが、この稼ぎは実にスリリング。スコアは稼ぎたいけど、狙いすぎると避けきれない……そんなプレッシャーに耐えて、究極の弾幕を回避した者だけが高得点を獲得できるのだ！

1 戦闘機と相性のよいガンフライヤーを選択して闘おう。2 α型は正面方向へ集中砲火を浴びせる。3 β型はやや広い範囲に弾幕を展開する。4 γ型はファイターモード時も敵を自動補足してしまうため、若干使いにくいかも。5 ステージクリア時にはボーナスが加算されるほか、安全度や好感度なども評価される。6 ジュエリング大成功の瞬間。大量のダイヤをゲット！

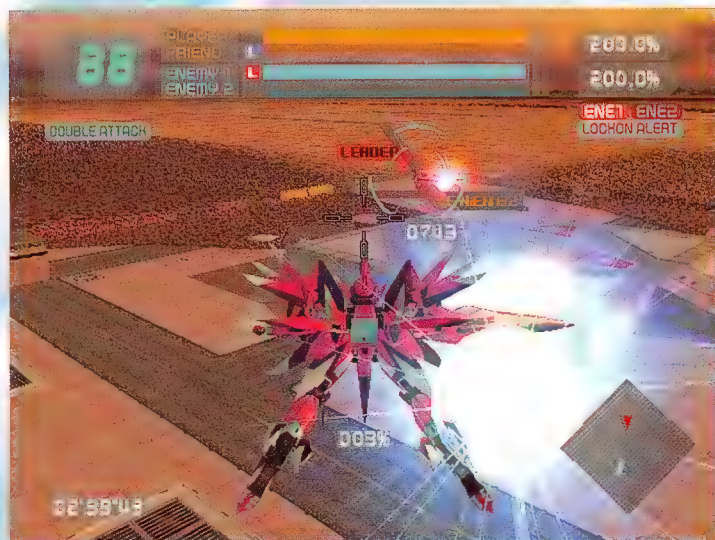
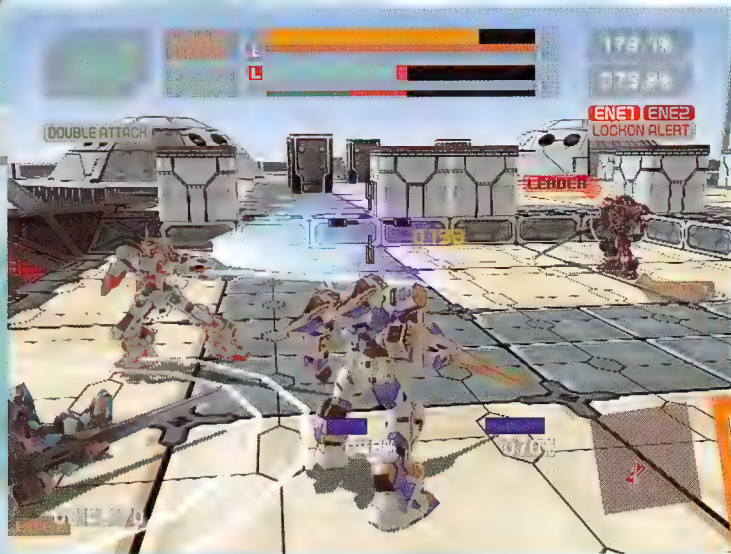
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

"FORCE"

電脳戦機バーチャロン フォース

Hitmaker

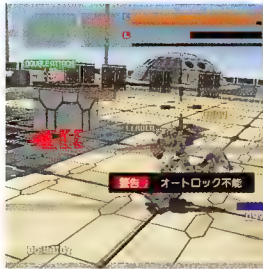
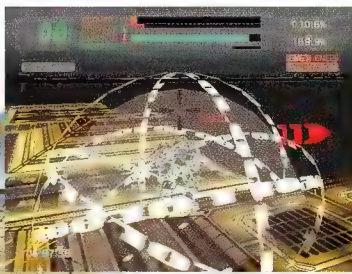
発売時期：未定
ジャンル：対戦バトルシミュレーション
操作方法：2レバー5ボタン
メーカー：ヒットメーカー/セガ
使用基板：カスタム基板

W×W開戦!!

「電脳戦機バーチャロン フォース」。今度は2on2のチームバトル戦だ!! チームプレイで協力し、最大4人同時対戦の魅力にどっぷりとハマれ！

もう、ひとりじゃない。

『バーチャロン フォース』基本ルール

味方機が倒されたときは？

リーダーではない機体が倒されると、その機体は円形のフィールドを張った状態で行動不能に陥る。しかし、リーダー機が接触することにより残りライフゲージが分配され、再び行動可能になるぞ。なお、倒れた機体からは数秒間の妨害電波が発信され、この電波により敵機はジャンプによる索敵ができなくなる。この間に味方機を復活させて、不利な状況を打開しよう。

⬆リーダー機が接触してライフゲージを分配。味方機を復活させて不利な状況を打破せよ！

⬅妨害電波のため敵を補足することができない！　さぁ、どうする!?

「リーダー機」の生死が勝敗を決す

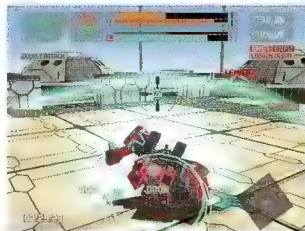
『フォース』において勝敗のカギを握っているのは、「リーダー機」の存在だ。セットごとに交代で設定されるリーダー機が倒されると、味方機のライフゲージがいくら多くても敗北とみなされる。

そのため、共に力を合わせて敵リーダー機を追い込むための連係が必要になってくる。その反面、いかに自チームのリーダー機を守りきるかが重要なポイントだ。

⬆味方機と力を合わせて、敵リーダー機を倒す！　協力プレイには今までにない充実感と楽しさがある。

⬅勝利の条件、それは味方機との協力プレイだ。お互いを信頼し目標を倒せ。

味方機の窮地を救え！ レスキューダッシュ

スタートボタンを押すと、自機は味方機へ向かって高速移動。この状態で味方機に触れると、その時点でライフゲージが均等化される。1対2の不利な戦いを避けるために、これを活用してライフゲージを保っておきたい。ただし、移動距離が足りなかったり、障害物に阻まれるなどして、味方機に届かないこともあるので注意が必要だ。

味方機救出の成否が、勝敗を決める！　孤立する前に救出しろ！

戦略のカギを握るテクニック ターゲット切り替え

ジャンプしたときに捕捉することができる敵機は、指定している1機のみ。これの切り替えが、ターボボタン両押しの役目だ。味方機との連携、敵機の動き、そしてそのときの戦況。的確にこの操作を使いこなすことができれば、戦況が有利になることは言うまでもない。戦略の深さに比例し、この操作の重要度も上がっていく。

いかに効率よくダメージを与えるかが勝利のカギ。狙うべき敵を間違えるな！

操作方法

基本の操作方法は、従来のシリーズとほぼ同感覚。しかし、2対2の戦いに備えた新システムを駆使しなければ、最強の道へはたどり着けない。

ジャンプ
左右のレバーを外側に開く。

ダッシュ
レバーを倒してからターボボタンを一回押す。

ジャンプキャンセル
ジャンプ上昇中にレバーを内側に倒す。

ダッシュキャンセル
ダッシュ中にターボボタンを一回押す。

レスキューダッシュ
スタートボタンを押す

ターゲット切り替え
左右ターボボタンを同時に押す。

攻撃用のボタン。ターボボタンと左右のトリガーとの組み合わせて様々な攻撃ができる

左トリガー　**右トリガー**

左ターボボタン　**右ターボボタン**

ガード
左右のレバーを内側に倒す
（近接攻撃のみ防御可能）

多様化する情報を把握し、状況を多角的に分析せよ！

画面情報

画面上に表示されるさまざまな情報から状況を的確に判断していくことは、シリーズを通じての必須事項だ。2対2の『フォース』においては、それがさらに複雑化しているぞ。

自機ライフゲージ
味方機ライフゲージ
敵機1ライフゲージ
敵機2ライフゲージ

上2段が自チーム、下2段が敵チームのライフゲージだ。なお、リーダー機には「L」マークが付いている。パートナー同士がお互いのゲージを常に気を付けるようにしよう。

取得セット数

ゲームの取得セット数を表している。規定のセット数を奪取したチームの勝ちとなる。

制限時間

制限時間が0になると、その時点で終了。勝敗はチームの合計ライフゲージで決定され、その合計が多い方が勝ちになる。

相手の戦略を感知せよ！ ロックオン警報

この表示で、どの敵が自機をターゲットにしているかを知ることができる。敵の攻撃が自機に集中しているのであれば、回避に専念して味方機の支援を重視。逆に攻撃が味方機に集中しているのであれば、全身全霊を持って攻撃を仕掛ける。置かれた状況、敵機の狙い、そしてバーチャロイドごとの相性。すべてを把握したのちに、ベストな行動がはじき出されるのだ。

ロックオン警報が出たら気を付けろ！ やられてからでは遅いのだ。

協調攻撃ゲージ

自機と味方機が同じ敵機をロックオンした際に点灯する。

これぞ2on2の醍醐味!? 協調攻撃にはどのような効果があるのだろうか。

武器エネルギーゲージ

左から、左トリガー、両トリガー、右トリガー武器の各エネルギー残量が表示されている。エネルギー残量は常に気を付けろ！

死角にいる敵機を把握 レーダー

画面右下に表示されるレーダーも、『フォース』ならではのものだ。ここでは自機、味方機、敵機の位置、そして方向までを見て取ることができる。ターゲットにしていない敵機からの攻撃に備えるため、レーダーには常時細心の注意を払っておくべきだろう。

ロケテストでの

新宿スポーツランド西口店で行なわれたロケテストでは、『オラタン』よりも操作系統がシンプルになっていた『フォース』。バーチャロイドの向きを変えながら行なう"回り込み近接"など、初代『バーチャロン』に近い部分も多く見られた。

ただし、まだ開発度は29.6%。これからまだまだ変わるものと思われる。ちなみに、使用できた機体は、テムジン、ライデン、アファームド・ザ・ジャガー（バトラーに近い機体）、フェイ・イェン、ボックス（グリスボック系）、マイザー（サイファー系）の6機体。これからどんな機体が追加されるのかも楽しみ？

メーカーコメント

「ロボットを操縦しての高機動戦闘」という夢を実現させたバーチャロンシリーズですが、今回は次のステップ「2対2の多人数対戦」に挑みます！ チーム戦では、個人のスキルだけでなく、「味方機といかに力を合わせるか？」「いかに助け合うか？」……が大事になってきます。今のうちから息の合うパートナーを探しておいてくださいね！

電脳戦機バーチャロン フォース
ディレクター 山下信行

戦術を、そして戦略を磨け！ 戦いはもう始まっている！

機動戦士
ガンダム
GUNDAM
連邦vs.ジオン
僕が、ガンダムを、
一番うまく使えるんだ！
20世紀最大のヒットアニメにして、今もなお絶大な人気を誇る『機動戦士ガンダム』。このところ活況を呈しているガンダムプロジェクトだが、今度はなんと！　アーケードゲームでプレイできることが判明!!
BANPRESTO
発売時期：未定
ジャンル：チームバトルアクションゲーム
操作方法：8方向レバー＋4ボタン
メーカー：開発元・カプコン　発売・バンプレスト
販売元・カプコン
使用基板：NAOMI
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 2001
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
あの名シーンが
アーケードで
甦る!!
モビルスーツと一人の少年が運命的な出会いを果たしていた…
CREDIT(S) 0
あまりに有名なザクのサイド7潜入から、ガンダムが立ち上がるシーン。おそらくはオープニングムービーの一部だろう。
RX-78-2 ガンダム
連邦軍が開発した汎用試作型MS。ガンダリウム合金・コアブロックシステムなど、最先端の技術が採り入れられている。1年戦争では、操縦者アムロ・レイの能力と相まって、めざましい戦果をあげた伝説のMSである。
機動戦士
ガンダム
GUNDAM

そこかっ!?

ガンダムの背後に2機のザクが迫る。そして、振り向きざまにビームライフル発射！　しかも、ゲージの下にはアムロ・レイの名が。アムロを使えるのか!?

見せてもらおうか、NAOMI版ガンダムの性能とやらを！

アーケード版でのガンダム最新作は、どんなものになるのだろうか？　現在の資料から推察してみよう。

「チームバトルアクション」というジャンル、そして8方向レバーと4つのボタンという操作方法から察するに、「スポーン」や「スラッシュアウト」のようなシステムだろうか？　もちろん、そこにガンダムらしい要素は確実にフィーチャーされるだろう。

MSの性能の違いが、戦力の決定的な差になるのか？

画面を見て気になるのは、左上のゲージだ。一見体力ゲージのようだが、横に連邦とジオンのマークがある。チームバトルと関係があるのだろうか？

右上はレーダーとタイムカウンター、右下は武器の残弾ゲージのようだ。時間制限が設けられているのか？　そして何種類の武器が使えるのだろうか？　今回の画面からはビームライフル（射撃系？）とビームサーベル、ヒートホーク（格闘系？）が確認できたが……。

それに、MSの性能差がどのように設定されているかも興味深い。やはり、ガンダムが最強なのだろうか？

プレイヤーが参加する1年戦争!?

MSめ、やるようになった!

これは間違いなくシャア専用ザク！　やはり通常の3倍の速さで動くのか？　撃破されて炎に包まれているのは、GMのようである。

MS-06 ザクII

ジオン公国軍の主力となる量産型MS。生産性・汎用性・拡張性に優れており、様々なバリエーションが作られている。1年戦争を通じて最も多く生産されており、完成度の高い「名機」と言えるだろう。

アムロ、行きまーす！

2001 ポケットの中の妄想

ガンダムと言えばMS（モビルスーツ）に他ならないわけで、どんな種類が出てくるか、今から楽しみである。1年戦争が舞台なだけに、予想はつくだろう。

個人的に期待したいのが、ビグ・ザム。量産されていれば戦争は別の結末を向かえていたかもしれない、超大型兵器！GMなんて紙屑同然（予定）。つーか、デカすぎるからボツ？

ガンダムとザクの接近戦。シールドで防御しつつ、攻撃できるのか？

ガンダム、出撃！　アムロとフラウ・ボゥのアニメーションがカットインされているが、これはデモシーンなのか？　そして、他にもキャラクターが登場する演出があるのだろうか？

「前方敵ロックオン注意」の警告が！ 上の写真ではガンダムのバーニアが噴射しているのを見ると、ザクの攻撃を回避しているのか？ 左はシールドを構えて射撃している。

総員、スタンバっておけ！

登場キャラクターもガンダムの魅力のひとつ。今回はアムロとフラウ・ボゥのカットインビジュアルを紹介できた。そして、シャアも名前だけは確認できる。

そもそも、本作でのプレイヤーとキャラクターは、どんな関係になるのだろう？　自機のパイロットとして選択できるのか？　他にもカットインなどの演出が用意されているのか？　興味はまったく尽きない。

あれこれ想像して発売に備えつつ、次なる情報を待っていてくれ！

YMS-14 シャア専用ゲルググ

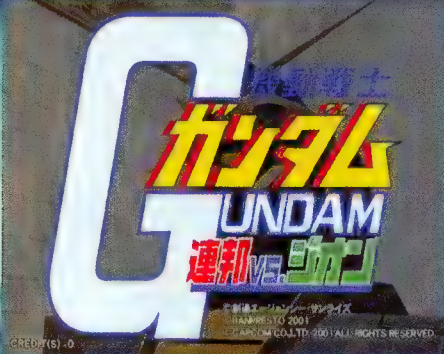
ジオン軍初のビームライフルを装備した量産型MS。1年戦争末期に量産されたMS-14Aと異なり、この先行量産型はスペックが高く、エースクラスのパイロットにしか与えられなかった機体である。

詳報を待て！

君は、生き延びることができるか!?

期待の「対戦型」通信アクション!!

SPIKERS' BATTLE™

©SEDA,1998 ©SEGA/AMUSEMENT VISION,LTD.,2001

協力から対戦へ！ チームの意地と誇りを賭けた激闘が今始まる!!

発売から2年を経た今でも多くのファンに愛される『スパイクアウトファイナルエディション(FE)』。コアなファンの間には、この作品による「対戦」という遊び方も存在しているのだ。それが今回、開発元であるアミューズメントヴィジョンから、公式な形で対戦の舞台が用意された。スパイカーたちに提示された新たな闘いの舞台。もうすぐそれが現実のものになる!?

3Dアクションの雄、アミューズメントヴィジョンが送る最新作『スパイカーズバトル』の新たな画面写真を公開！

Text・C・LAN

本作ではどのようなセオリーで闘っていくことになるのか？　写真には「FE」造船所ステージのザコ敵やボスの姿も！　そして気になるのが「SHENGLONG」という謎のキャラクター！　見た目はだいぶ違うが、アストロモールのボスも、確かそんな名前だったような気が……。

発売時期：未定
ジャンル：通信対戦格闘アクションゲーム
操作方法：1レバー4ボタン
メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ
使用基板：NAOMI

新たな刺客到来!!

基本ルールを「対戦」に変えてリリースされるスパイクシリーズ最新作「スパイカーズバトル」の続報をお届けしよう。バトルロイヤル形式で最大4人までの対人戦を繰り広げる本作品では、チームスパイクに敵対するライバルチームが登場する。そのうちの一人が前回紹介した「ヒカル」だ。そして今回、ヒカルに次ぐ新キャラクターの一人、「ゴーン」の存在が正式にアナウンスされた。残るふたり、そしてゲームの詳細ははたして!?　今回紹介している画面写真の中にそのヒントが隠されているかもね。

期待のニューフェイス登場!! 彼らの実力やいかに!?

チームスパイクの4人に加えて、前回紹介したヒカル、そして今回6人目のキャラとしてゴーンが加わった。本作のキャラクター総数は最終的に合計8人になるという。残りふたりのキャラクター、また新キャラとチームスパイクとの関係なども大いに気になるところだ。

GORN

アメリカインディアンを思わせる戦化粧が特徴のゴーンは、見るからにパワーキャラという雰囲気。写真から判断するに、豪快でパワフルなパンチ技が多いようだ。スパイクのチャージLV2に似たアッパー系の打撃技も持っているようだ。

今までのスパイクシリーズにはいないタイプの大柄なキャラクターだ。

HIKARU

前回紹介したヒカルは、スポーティな出で立ちに似合わず中国拳法を彷彿させる肘や膝による打撃が多く見られるキャラクターだ。どうやら、動きが素早く小回りの利くという、スピードタイプのキャラクターのようだ。

額のゴーグルが印象的なヒカルはスピードキャラ？　左の写真はSP投げだろう。

メーカーコメント

1人1台で4P格闘したら……という コンセプトに、純粋にゲームすることを追求した「スパイカーズバトル」がいよいよお目見えです。そしてこのゲームは、私自身がいつも言っている「プレイヤーに常に新しい遊び方の提案を！」の精神にも充ち満ちた、斬新なゲームです。新しいバトルの幕開けを、是非実際に体験してください。

(株)アミューズメントヴィジョン
代表取締役社長　名越 稔洋

スパイクアウトにあった階段やエスカレータ、下水道などのアンジュレーションや段差はこのゲームにはあるのだろうか？　ステージの種類は前回の記事も併せて見る限り、かなりの数に登るがどれも基本は平地になっている。これによって、段差を使ったトリッキーな戦い方よりも、平地での基本的な戦い方が重要になりそう!?

ハリウッドの星になれ！

STUNT TYPHOON

スタントタイフーン

バトルギアの実績を無駄に活かし（?）、タイトーがちょっぴりセンチな大人のカーアクションを開発！　中身は正統派、漢のゲームだぞ。

デッド・オア・アライブ！
死ぬのは誰だ!?

車壊すなモノ壊せ。

TAITO

発売時期：3月
ジャンル：カースタント
操作方法：ハンドル＋ペダル3
メーカー：タイトー
使用基板：タイプゼロ

命の値段

スタント……それは裏方。派手な表舞台に立つスターの陰に隠れ、スターの代役、いや、下手をすれば「無名のヤラレ役B」として、おのれの体、時に命まで張って、銀幕の画面のインパクトを高めようとする、映画の要石だ。

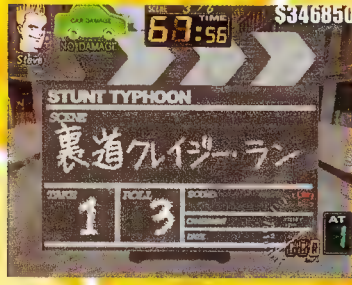
今回タイトーが開発したゲームは、その危険な裏方に光を当て、さらに、我々がバトルギアで培った運転技術のリミッターを解除してくれるゲームなのだ。それが、この「スタントタイフーン」!!

ゲーム自体は、まず自分に合ったレベルのロケ地を3コース（初級・中級・上級）から選び、現場に最も合う車を運転して撮影を無事終わらせ、金を稼いでいくシンプルなもの。当然、難度が高い程、ギャラは高くなっていく。儲けまっせ〜。

下積みはツライよ

スタントに要求される運転技術は、それは高いものだ。ドリフトはもちろん、普通の運転では要求されない挙動も必要となる。初級からガッチリやりこみ、よりドライバーとしての高みを目指そう。

そうそう、だからと言って、リアルワールドで公道を運転する時、ここで習熟した技術を使わないよう注意だゾ。

矢印の指示に従い、途中のマーカーをGETが基本ルール。

さあ、クランク・インは間近だぞ!!

マーカーをGETの瞬間！　時間内なら何度でも挑戦可能だ！

より強大な危険とスリルが、キミを待ち受ける！

春の新作大行進
21st Century, New Games A Go Go!!

ヌーベル・バーグ到来!

TAITO
©TAITO CORP.2001

発売時期：春予定
ジャンル：シューティング
操作方法：8方向レバー+3ボタン
メーカー：タクミ／タイトー
使用基板：G-NET

今度のタイトーの新作シューティングは、「ハグランチャーシステム」を採用した、G-NETゲーム。なんと、開発はあの「マーズマトリックス」「ギガウイング」のタクミだぞ。

G-NET新作!!

タイトーが誇る最新システム基板「G-NET」。最近ではサクセス開発の「サイヴァリアリビジョン」などが記憶に新しいところだろう。

そのG-NET最新作である「ナイトレイド」は、俗に言う横画面での縦スクロールシューティング。

なんと開発元は、「ギガウイング」等を世に送り出したことで知られるタクミコーポレーションだ。密度の高い弾幕、そして破天荒なシステムでシューティング界に新風を送り込んでいる同社が、今回タイトーの最新基板でどのような世界を我々に見せてくれるのだろうか?

気になる稼働時期はまだ未定。続報に期待しよう。

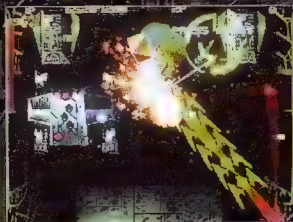
タクミが送り出す新感覚シューティング!
キミはこの世界に追いて来れるか!?

ウェーブシステムとは?

操作は8方向レバーと3ボタンで行ない、ボタンは左から順にショット、ボンバー、ハグランチャーとなっている。ショット、ボンバーは通常のものと同じと考えてもらって差し支えない。

問題はこの聞き慣れないハグランチャー。これはボタンを押すと発動し、レバーを振るとまるでピンボールの玉の様な動きではね回って敵に連続してダメージを与えられる、強力な攻撃の名称だ。これを使用している時、自機は完全に無敵。攻撃と防御を兼ね備えた完全無欠の新システムだ。一度終了すると、一定時間経過まで次は使えないが、回数制限は無いためガンガン使っていける。

このハグランチャーが攻略のカギとなることだろう!

ウェーブゲージが完全に回復した状態でボタンを押してハグランチャー発動。

ハグ中はレバーを振り回してより多くの敵を破壊できる。この時自機は完全に無敵だ。

もちろん2人同時プレイも可能。この画面では1P2P同時にハグランチャーを発動している。

残像のようなものは、ハグランチャーが移動した軌跡なのだろうか。

マイナススコア?

ナイトレイドには、なんと業界初!?の『マイナススコア』も存在する。

スコアの変動に関係あるのが画面横にあるスコアサーモ。このゲージは敵を破壊したときに出るスコアアイテムを回収すればプラスに、逃すとマイナスの方に変動する。

なんとゲージがマイナスの状態では、凄い勢いでスコアが減っていく(!)という、新鮮な光景が目の前で繰り広げられる事になる。またスコアランキング画面にはマイナスのものも用意されていて、ロースコアを競うことも可能だ。

ボス戦でもハグランチャーは威力を発揮、画面上に見えるのがボスの耐久力ゲージだ。

メーカーコメント

今回のAOUでは、すっげーかっこいいカースタント「スタントタイフーン」を中心に、ハグランチャーを連爆(?)させるシューティング「ナイトレイド」や、定番の麻雀牌パズル「蒼天龍」他、盛りだくさんのブースになるでしょう。みなさんのご来場、心よりお待ちしています。(広報　川島)

Mr.DRILLER G

ミスタードリラーグレート

ついにニヒル系参上!!

「アルカディア大賞」に輝いた名作掘りゲーの第三弾が、早くも登場!!

昨年度の「アルカディア大賞」に輝いた「ミスタードリラー」。その第三作目が、早くもアーケードに登場することとなった。その名は「ミスタードリラーグレート」。

ここには新キャラをあげたのだが、なぜプチの色が水色なのか!?　このドリルロボットは何!?　一部のキャラは、147ページから紹介している。詳細は、待て次号!!

namco

発売時期	3月予定
ジャンル	掘りゲー
操作方法	レバー+ボタン
メーカー	ナムコ
使用基板	システム10

クラクラくるぜ!鮮烈ガンシュー

Vampire Night

2人のヴァンパイアハンターと吸血一族との永劫の物語。

namco

発売時期	3月予定
ジャンル	ガンシュー
操作方法	ガンコン
メーカー	ナムコ
使用基板	システム246

担当：ぎらり屋

※タイトルロゴは編集部で作成したものです。また、画面は開発中のものです。

村人に寄生した肉の芽をはがして、彼等を救出しよう。失敗して肉の芽以外の部分を撃ったり、救出が遅れると……。

村人は異形の物と化してしまう。こうなったら非情になって、哀れな彼等を撃って葬るしか道は無い。

魔物の急所が表示されるので、そこを狙って撃てば素速く倒すことができる。

血を受け継ぐ者の越常の強さに立ち向かえるのは、もはやハンターの称号を持つ者以外にはない。

刮目して待つべし

雪の中に現れた漆黒の陰2つ、彼等は闇を狩るヴァンパイアハンター。情緒あふれるその映像とは裏腹に、ストーリーはハードだ。狩る者と狩られる者との、永劫とも思える時間を越えた死闘。これから目の前に展開するのは一つの感動の物語と言えるだろう。

完成度の高いグラフィックが裏打ちする世界、そしてそこに存在する人々は、必ずあなたを異世界にいざなっていく。そして、離さない……。

気になるシステムは、8発装塡できる銃の画面外リロード方式だ。村人を撃ってもライフは減らないが、誤射した村人は化け物に変身してしまう。これによってゲーム展開が変わることも……今後の情報に期待あれ。

春の新作大行進
21st Century, New Games A Go Go!!

© (株) ナムコ

発売時期	3月予定
ジャンル	ハイクオリティ・オバカゲーム
操作方法	目玉アナログレバー×2
メーカー	ナムコ
使用基板	システム10

namco

ドラッグ乱用！(ダメ、絶対) こいつで合法トリップだ！

BE YOURSELF！ そんな言葉とは微塵も関係ないイカしたバラエティゲームが登場したぞ。

ハツラツとしたゲームをつくらせたら銀河一、創造と研鑽のメーカー：ナムコから登場する「GAHAHA一発堂」こそ、AOUショーでのダークホース的存在と言えるだろう。

2本のアナログスティックを自在に操り、24種類のミニゲームをクリアしていくのだ。プレイヤーはすごろく形式でゲームを進めていき、止まったマスでミニゲームをこなしながらゴールを目指すことになるぞ。

なんとも珍奇なミニゲームが揃った本作は、同級生や職場の同僚、酒場の仲間と熱く盛り上がれそうだぜぃ！

2本のレバーにすべてを懸けて、輝く明日を掴み取れ！

見るからに怪しいミニゲームが狂気の渦へと誘う！ キミはゲーム終了時まで正気を保っていられるか!? [illegible]

荒くれ極まりないヴァイオレントなミニゲームも続出。[illegible] 中には2人で遊ぶ時、2Pと1Pが協力して進まなければならないミニゲームも多い [illegible]

ゲームごとにノルマが設定されていて、達することができなかったらライフが一つ減っちまう [illegible] 20のノーマルゲームと4つのボーナスゲームの24種目 [illegible]

謎を呼ぶ操作系！

このレバーが意味するものは!?

「GAHAHA一発堂」、通称GAHAHAは、筐体にしつらえられたアナログレバーのみを使用してゲームを進めていく。「前後左右に倒す」「回す」「叩く」など、ゲームに応じたレバー操作をしなくてはならないらしいが、この怪しさ100連発の筐体に馴染めるかどうかが勝負の分かれ目になることは間違いない。(白井タ一発)

タイコの本格紹介は152ページへGO！

メーカーコメント

今回のAOUは、ナムコらしくバラエティーに富んだタイトルを出展します。プレイヤーの皆さんは何をチェックしますか？ 実際メッセに足を運んでみて、気に入ったゲームを選んでください。私が気になるのは他社の○○○。いろんな意味で期待しています。最後に一言。『ミスタードリラーグレート』は、とってもグレートだぜ！(第二開発本部 御所脇)

AOUに嵐を呼ぶぜ！ 太鼓の達人

© (株) ナムコ

発売時期	2月予定
ジャンル	和の心ゲー(ビーマニにあらず)
操作方法	バチとタイコインターフェース
メーカー	ナムコ
使用基板	システム10

namco

愛あるユニークな中型筐体ゲームがナムコより登場！ 簡単明瞭で誰もが楽しめる、愉快極まりないゲームに仕上がっているぞ！

日本人に馴染みの深い楽器「和太鼓」を題材にしたストレス解消痛快ゲーム、それが「太鼓の達人」だ。

画面に流れてくる音符に合わせて、ドンドンカッカッと太鼓を鳴らせば、うやむや気分も一発解消！ ルールは非常に簡単なので、誰でも1プレイ目から全開ノリノリで楽しむことができるのだ。

収録されている曲も、お祭りで流れているようなスタンダードな曲からレトロなアニメソング、ポップスを和太鼓調にアレンジしたものなどバラエティに富んでいる。日常生活の中では、なかなか「太鼓を演奏する」という機会はないと思うが、これからはゲーセンで思いっきり太鼓をブチかまそう！

二人同時で楽しめる！ 気の合う仲間と連れ立って、勇ましく演奏してみてはいかが？

右から左に流れてくる音符に合わせて、タイミングよく太鼓を叩くのだ！

華麗なアクションで ハイスピードスターを目指せ!!

©SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC.,2000

WILD RIDERS™

アメコミの世界から抜け出してきたかのような、不思議なグラフィックで描かれたマッシブシティ。街を埋め尽くす警官隊を相手取った、暴走ライダーたちのクールでスピーディーな逃走劇の開幕だ！

ポリスから逃げ切れ！

プレイヤーは暴走族のリーダーとなり、追ってくる警察から逃げて目的地まで爆走するのだ!! 途中、様々な障害物や警察の妨害があるから、スタントマンばりのバイクアクションで切り抜けろ！ 道路はもちろん、逃げるためなら公園でも店の中でも大激走だ!!

©SEGA／WOW ENTERTAINMENT INC.,2000

Text：伊勢猫

発売時期	2001年春予定
ジャンル	バイクアクションゲーム
操作方法	バイクハンドル＋リアブレーキペダル
メーカー	WOW ENTERTAINMENT/セガ
使用基板	NAOMI2

ルール無用のバイクアクション！

3Dポリゴンなのにアニメーションみたいな画面効果＝アニメポリゴン効果によって描き出された、壮快感満点の痛快暴走バイクアクションゲームがここに登場！ その基本となる操作系は、専用のバイクハンドル(アクセル＋フロントブレーキ)＋リアペダルブレーキ。ここだけを見ると、従来のバイクを題材にしたゲームとなんら変わらないようにも思える……。だが、ステアリングを切って移動方向を指定する以外にも"ハンドルを引く"や"ハンドルを押す"といった、特殊なアクション操作が可能な入力センサー機能付き。通常のライディング操作に加えて、ふたつのアクション操作をうまくこなすことが必要になってくるぞ！

公共道徳や交通ルールなどは……、基本的に無視！ 対向車につっこんだって大丈夫だ!!

2種類のアクションを決めろ！

WILD JUMP ワイルドジャンプ

ゲーム画面上にオレンジ色のラインで表示された"ジャンプポイント"で、タイミングよくハンドルを引いていくことで……、ジャンプアクションの"ワイルドジャンプ"を決めていくことが可能！ また、通常走行時にハンドルを引くことによって、バイクの前輪を持ち上げた片輪走行のウイリー状態にすることもできるぞ!!

WILD SLIDE ワイルドスライド

ゲーム画面上にグリーン色のラインで表示された"スライドポイント"で、ジャンプと同じようにハンドルを押していけば……、スライドアクションの"ワイルドスライド"を決めることが可能だ。また、通常走行時にハンドルを押していくことでも、同じようにバイクを横に傾けたスライド走行をしながら走っていけるのだ！

キャラクターだけでなく、背景もバッチリ描き込まれている。見ているだけでも飽きないゲーム!!

SELECT A PLAYER!

蒼き疾風
キース・レイヴン

チーム"フラミンゴ"で注目を集める、エースライダー。二枚目のマスクにクールな性格で、なによりもプライドが高い。愛車でもある"Burning hammer"は、加速性能に優れたダメージにも強い頑丈なタイプのバイクだ。

速い・頑丈・曲がらないと三拍子そろっているが……コースを覚えれば彼の方が有利か？

スピードエンジェル
トリッシュ・ムーン

チーム"ディーバ"のエースを張る、若干17歳の女性ライダー。年齢も若いが、その見た目に騙されると痛い目をみることに――。彼女の愛車"Stratosphere"は、コーナリング性能に優れた機動性を重視したタイプだ。

障害物への体当たりなどに弱いが、コースを走りやすいので初心者にオススメ！

マッシブ警察の赤鬼
パトリック警部

逃走劇の舞台となるマッシブシティ警察を代表する熱血漢。いつもは、あと一歩のところで逃げられてしまっているが……今回はあらゆる手段を高じて、暴走チーム撲滅に向け奮闘する。

各所に待ちかまえる警官隊に指示を飛ばす警部。コイツにつかまってしまうと、終了！

もしもアクションをミスると……

このゲームではタイム制限の代わりにパトカーとの距離を表示。アクションを決めることで距離を引き離すことができるのだ。だが、アクションを失敗すると、無様な醜態をさらすだけでなく、パトカーとの距離が大幅に縮まってしまう。捕まらないためにも、アクションはバッチリ決めろ!!

入力タイミングによって、S~Dランクの5段階で評価。ランクに応じて距離が離れる。

距離メーターがゼロになると……

アクションに失敗したり、障害物に当たってスピードダウンすると……、一気にパトカーとの距離が詰まって、ゲージが赤色に。距離メーターがなくなった時点でゲームオーバーだ。

うねえな！ ガハハハ

メーカーコメント

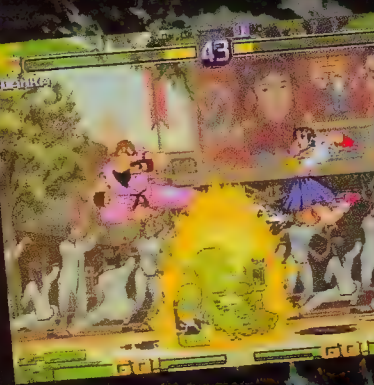
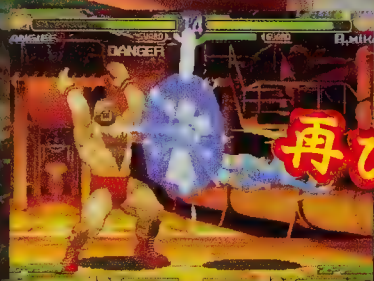
このゲームは今までのレースものとは違って、警察からカッコよく逃げることが目的の「逃げゲー」です。ジャンプやスライドなどのアクションを華麗に決めながら街中を走り抜けます。アメコミを強く意識したキャラと背景は超ヤバめで必見の出来です。最高にノレるゲームなので是非プレイしてください!!

ディレクター 斉藤

オレのISMを見ろ！

STREET FIGHTER ZERO 3

熱き漢達の闘いが再びアーケードに蘇る!!

Text：

SEGA®

発売時期	2月下旬
ジャンル	格闘アクション
操作方法	1レバー＋6ボタン
メーカー	セガ
使用基板	NAOMI GD-ROM

ヤツラが帰ってきた!!

発売から2年が経とうとしているにも関わらず、未だにファンの間でやり込まれ続けている怪物ゲーム「ストリートファイターZERO3（ゼロ3）」。ゲームセンターではCPシステム2でリリースされていた本作だが、プレイステーションやドリームキャストに移植され、コンシューマ機でも好評を博していた。

さて、そのゼロ3がなんとNAOMI基板で装いも新たに再リリースされることが決定！　もちろん、CPシステム2版そのままの単なる焼き直しというワケではない。タイトルにある「◆（アッパー）」が示すとおり、プラスアルファの要素が搭載されたアッパーバージョンなのだ！

どのへんがアッパー

「ストリートファイターZERO3◆（以下アッパー）」はドリームキャスト版ゼロ3をベースにしている。その中から、アーケード向けとしていくつかのゲームモードが選択、もしくは追加されている、といった感じだ。現在分かっている要素は以下のとおり。

キャラクターの追加

「ディージェイ」「フェイロン」「T・ホーク」「ガイル」といった、コンシューマのみで登場していた「スーパースト2復活キャラ」が、ついにアーケードでも使用可能に！　コンシューマのみで煮え切らない思いをしながらやり込んでいたこれらのキャラ使いは、跳び上がって喜ぶこと間違いなしだ。さらに、元祖アーケードでは隠し（もしくはCPU専用キャラ）だった「ユーリ」「ユーニ」「バイソン」「殺意リュウ」「真豪鬼」「ファイナルベガ」も、基板稼動直後からデフォルトで選べるようになっている。

フェイロン

少林寺拳法使いで、素早い連撃が得意。飛び道具はないが、隙のない必殺技で相手を圧倒する。

ディージェイ

リズミカルな攻撃を得意とするダンス格闘家。踊っているかのような攻撃は、ギャラリーを魅了するぞ。

ガイル

飛び道具と対空技を備えた攻守ともに優れた軍人兼格闘家。初めてプレイする人にもお勧めのキャラだ。

T・ホーク

巨大な体を使ったダイナミックな技が得意。片手で相手を振り回してブン投げる必殺投げは、超強力!!

ガイルも健在。サマーソルトキックとソニックブームが再び猛威をふるう時がきた!!

キャラセレ画面。いますいます、フェイロンが！　スパⅡX時代に比べると若いね。

オレISMキャラクター使用可能

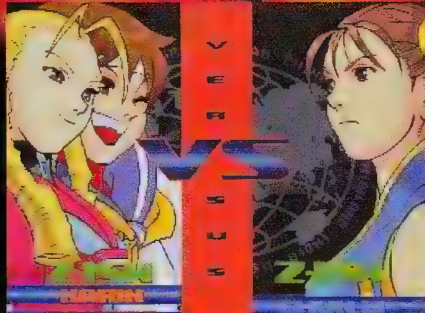
ドリームキャスト版では「ワールドツアーモード」によってさまざまな「ISMプラス」をプレイヤーキャラに付加し、自分だけの調整を行った「オレISMキャラ」を育てることができた。アーケードでは基本的に「X」「Z」「V」のISMしか使えなかったのだが、アッパーでは「オレISMキャラ」の入ったビジュアルメモリを介することで、ゲームセンターでも「オレISM」を楽しむことができる。スーパーコンボレベルゲージが自動回復したり、ゼロコンボができるキャラも使用可能だ。

ただ、そうなると当然「そんなので乱入されたら勝てっこないよ!」と思うプレイヤーも出てくるだろう。これに対しては措置が取られており、乱入してきた相手が「オレISM」だった場合にかぎり、乱入された側のプレイヤーが対戦を受けるか否かを選択できるようになっている。

ゲームモードも追加!!

ノーマルモード(CPU戦勝ち抜き)のほか、ゲームスタート時に特定の組み合わせでボタンを押しておくことによって、さまざまなモードを遊ぶことができる。

ドラマチックバトル

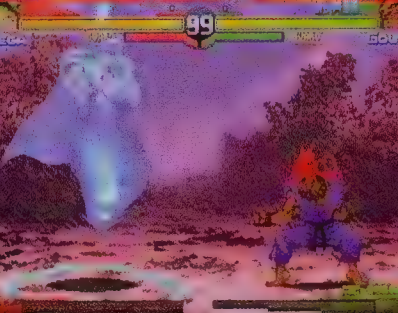
コイン投入後、Ⓚ3つを同時に押しながらスタート

「ストリートファイターZERO2α」に搭載されていたドラマチックバトルが、アッパーになって復活。1P時はCPUキャラと、2P時はお互いに好きなキャラ同士で協力し合い、2対1で闘っていくモードだ。

サバイバルバトル

コイン投入後、Ⓟ3つを同時に押しながらスタート

1本取られたらそれで終わりの勝ち抜き戦。勝利後は体力ゲージが少しだけ回復し、そのまま次の試合へ引き継がれるため、ミスなくムダなく闘うことが要求される。自分の限界にチャレンジできるぞ!!

ファイナルバトル

キャラクターセレクト後、弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟを同時に押しながらスタート

このモードを選ぶと、いきなり最終ボスの「ファイナルベガ」戦に突入。腕試しとして闘ってみたい人向けだ。また、どうしても途中でやられてしまう人も、これで全キャラのエンディングが観られるのだ!!

メーカーコメント

格闘ゲームファンの方々には朗報!!でしょう。人気のあるゲームはハードに限定されないで、皆さんに幅広く楽しんでもらいたい。そのような熱い♥な思いが、今回の「ストリートファイターZERO」シリーズ最新作のNAOMI基板登場を実現させました。好きなキャラで思う存分、♥な気分で楽しんでください。

ひとりのキャラに絞って鍛え上げるのも良し。相手に合わせてキャラ使い分けるのもアリだ。

今のウチに家でひたすら練習しておけば、大会で上位に食い込むのも夢じゃない!?

対戦模様に波瀾が起きるか?

とりあえず現状では、ドリームキャスト版と比べてゲーム自体に調整が入っているかどうかは不明(オリコンに代表される永久パターン系のコンボは廃止されているらしいが…)。あくまでZERO3である以上、新キャラやオレISMキャラなど、ドリームキャスト版で練習しておけばかなり良い予習にはなるだろう。しかし! やはり家でのプレイとアーケードでの実戦勝負では「空気」が違うぞ。

期待の新作、発売間近!

ついに発売が間近に迫ったバーチャストライカー3。気になる新システムを紹介だ!

VIRTUA STRIKER 3

Text：SHO

発売時期	3月
ジャンル	スポーツ
操作方法	8方向レバー+3ボタン
メーカー	アミューズメントヴィジョン/セガ
使用基板	NAOMI2

ロケテスト開始!

全国のバチャストファン諸君！　今日も対戦に励んでいるかな？　そんな君たちに朗報だ！　順調に開発が進んでいるバーチャストライカー3。都内近郊のゲームセンターでは、ロケテストが行なわれ始め、否が応にも期待は膨らむばかりだ。期待の新ハード、「NAOMI2」が演出する超美麗なグラフィックと新たなシステムは、今から待ち遠しいかぎり。今回は新システムとなるカード制、オフサイドシステムの導入を踏まえて、今後の展開などの予想を含めて紹介してみよう。

メーカーコメント

ついに出ました！『バーチャストライカー3』。待っていたプレイヤーも多いと思います。もはや業務用スポーツゲームの「顔」って感じさえしますもんね。今回のバージョンは、より現実のサッカーに則ったルールがいくつか追加されています。でも「その分、ゲームとして難しくなった？」なんてことはありません。ノリと面白さは保証付きです。21世紀の幕開けと同時に発表されるシリーズ最新作を、是非AOUショーでプレイしてくださいね。

（株式会社アミューズメントヴィジョン　代表取締役社長　名越 稔洋）

どうなるのか!?　新システムの採用

カード制の導入？

相手の決定的チャンスをファウルで止めると、カードの対象となる。

サッカーにおけるカードシステムとは、悪質な反則を犯した場合に出されるペナルティーのことだ。イエローカード(警告)は反スポーツ的行為や、ルールに反するプレーを繰り返した場合に出される警告処分。レッドカード(退場)は警告よりもさらに重く、点を入れられそうになった時、故意に反則を使って妨害したりすると出される退場処分。ちなみにイエローカードを2枚出されても退場だ。

今作では、これらのシステムがリアルに再現されることになる。キーパーと1対1の決定的なピンチに、後ろからタックルするなどの行為は、即退場という危険もあるので注意したいところだ。

オフサイドの存在？

オフサイドルールの適用により、ポストプレイの重要度が増すはず。

オフサイドとは、ボールをオフサイドライン（ゴールキーパー以外の、最後尾にいるディフェンダー）より前にいる味方選手にパスを出すこと。オフサイドラインを越えて、味方にパスを出すと反則になる。この場合、パスを出した瞬間にオフサイドが適用され、相手の間接フリーキックから再スタート。サッカーをかじったことのある人なら分かると思うが、分からない人はしっかり憶えておこう。

オフサイドシステムの導入により、長い縦パスを出すには的確な判断力が必要不可欠。ただ闇雲に前線へボールを送ればいいというわけにはいかなくなるので、より高度な戦略が勝敗を左右するぞ。

「3」の今後の展開はどうなる？

バーチャストライカーは業務用から家庭用まで合わせると今回で7作目となるが、今までの作品で気になった点がいくつかある。それらが解消されていることに期待したい。

まず、トラップの正確性だ。トラップしてほしいところで勝手にスルーしてしまう、というCPUの思考ルーチンが変更されているのか？　次にキーパーの動き。転がってくるボールに対して、素早く反応してほしいところだ。

新システムのオフサイドも非常に気になることの一つ。例えば、プレイヤーの意志でディフェンスラインを上げて、オフサイドトラップを仕掛けることは可能なのだろうか？　フォーメーションシステムの向上によって可能になっているならば、まさしく最高のサッカーゲームとして注目されることは間違いないだろう。

待ちきれないキミはAOUへGo!

アシュラバスター ストーリー

物語の舞台である「アッカサム」の世界は、「地の竜」、「天の竜」、「人の竜」、3つの竜族により創造された世界であったが、3つの竜族間で争いが起こり、戦いに勝ち残った「人の竜」が、この世界を治めることとなった。

「天の竜」「地の竜」は、自らを「アシュラの剣」の中に封印し、世界を治める証として、「人の竜」の族長にその身を授けた。

しかし、「地の竜」は突如として復活。以来、アシュラの剣の所在は不明となり、アシュラの剣を治めていた王国は天変地異により領土ごと消失してしまう。

この事件と「アシュラの剣」との関係を察知した戦士たちは、再び「アシュラの剣」を求めて、戦いの旅に出るのであった。

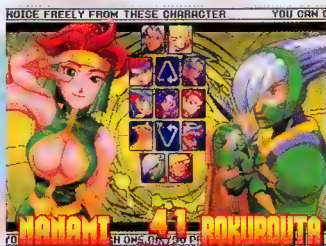
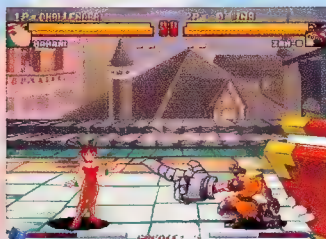
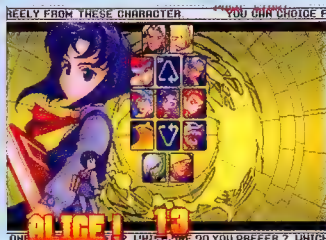
ASURA BUSTER ETERNAL WARRIORS™

期待の新作、ついに発売！

前作のアシュラブレードから3年、アシュラシリーズの最新作が登場したぞ。その名も『アシュラバスター』。1レバー3ボタンの簡単操作で、大迫力の対戦格闘が楽しめるぞ。お店で見かけたら、ぜひ一度やってみよう。

Text アシュラチーム

アシュラバスターに隠れキャラがいたぞ!

ファンの間では発売当初から噂になっていた隠しキャラの存在。それがついに明らかになった。1人はロクロウタの妹・ナナミ。もう1人が、前作・アシュラブレードバージョンのアリスだ。ブレードバージョンのアリスは、一部の必殺技が前作のものになっているぞ。ナナミの技やキャラ性能は、ゲームセンターで見てのお楽しみ。

もちろん、ナナミ専用のストーリーも用意されている。楽しみだね。

ナナミには、たくさんの登場デモがあるぞ。必見!! もちろん、対戦でも使用可能。

昔のアリスの必殺技が使えるぞ。嬉しいね！新旧のアリス対決をしてみるのも面白いぞ。

ナナミ

ロクロウタの妹・ナナミが隠しキャラとして登場。今までのアシュラシリーズにいなかった、ユニークな性能を持つキャラクターなんだ。すべての技を使いこなすことができるかな?

アリス（ブレードバージョン）

技の性能には多少の変更はあるものの、必殺技、マジックブレイクともに「アシュラブレード」のアリスのコマンドと同じ。爆弾が置けなくなっているので、前作に近い戦い方を強いられることになるぞ。

技	コマンド
ハロースカル	↓↘→+○
スカルアッパー	→↓↘+○
スカルフィールド	↓↙←+○
マジックブレイク	
メテオスカル	↓↘→↓↘→+○

出現方法解説

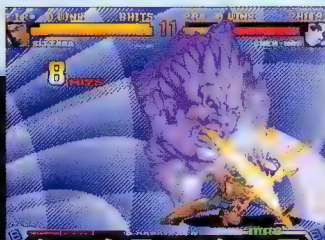
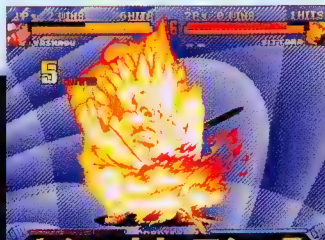
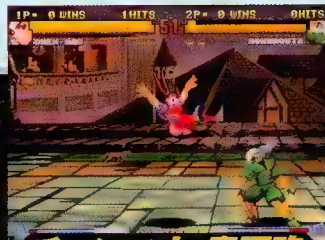
ナナミ出現方法

1：「シッタラ」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
2：「レオン」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
3：「アリス」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
4：「チェンマオ」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
5：「ジンスケ」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
6：「ロクロウタ」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
7：「緑のランダム」にカーソルを合わせると、ナナミが選べます。

アリス（ブレードバージョン）出現方法

1：「ヤシャオウ」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
2：「ゴート」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
3：「ローズマリー」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
4：「タロス」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
5：「ザンビー」にカーソルを合わせて、スタートを押す。
6：「紫のランダム」にカーソルを合わせると、アリス（ブレードバージョン）が選べます。

その他の隠し要素

このゲームには、まだまだたくさんの隠された要素がある。今回は、人気の3キャラの隠し超必殺技をドドーンと紹介だ。

シッタラ・アシュラ
（→↓↘→↓↘+○）
ヤシャオウのものと同じ性質を持つ必殺技。

ヤシャオウ・アシュラ
（→↓↘→↓↘+○）
マジックブレイク必殺技。しゃがみガード不可。

チェンマオ・轟天砲
（↓↙←→+○）
弧を描いて敵に突進する。ボタンで距離が変化。

ゲー事典 インストカードに掲載されていないていない操作として「挑発」がある。これは、ボタンを3つ同時に押しながらレバーを前にいれると、各キャラクターが固有の挑発アクションをとるというものだ。特に効果はなく攻撃判定などもあるわけではないが、プレイに潤いを持たせるために使ってみてはいかがかな？

アシュラバを遊ぶにあたり押さえておきたいのは、ボタンの組み合わせだけで繋げられるアシュラコンボだ。

アシュラコンボは、弱〜強の3つのボタンをタイミングよく押すだけで、比較的簡単に連続技を出すことが可能なので、工夫次第で、誰でも連続技を作ることができるぞ。基本はこのコンボを用いて相手に立ち回り、状況に応じてコンボの最後に、必殺技やフォースアタックを組み込んでいこう。

攻撃システムの中で見逃しがちなのが、相手の至近距離で出せる「ガード崩し」だ。

このゲームには、通常の2D格闘にあるような「投げ」が無いので、ガードの固い相手を崩すには、この「ガード崩し」を使っていくしかない。

ガード崩しが有効な射程は、ほぼ相手と密着状態に限定されるので、投げと同じような感覚で使うことになるぞ。

ガード崩しが決まると、相手は無防備な状態になるので、そこにすかさず連続技やマジックブレイクを叩き込もう。

使いこなすのが難しいガード崩しだが、リターンも大きい。積極的に狙っていこう。

キャラクター別・通常技コンボ表

キャラクター	コンボ
ヤシャオウ	ジャンプ強→立ち弱→立ち弱→立ち中→立ち強（5HIT）
チェンマオ	ジャンプ中→ジャンプ強→立ち中→立ち強（4HIT）
レオン	立ち弱→立ち中→立ち強（4HIT）
ゴート	立ち弱→立ち弱→立ち中→しゃがみ強（4HIT）
ザンビー	ジャンプ強→立ち小→立ち小→立ち中→しゃがみ強（5HIT）
ジンスケ	立ち弱→立ち弱→レバー前入れ弱→レバー前入れ中→しゃがみ強（5HIT）
ロクロウタ	ジャンプ強→立ち弱→立ち弱→立ち中→しゃがみ強（5HIT）
ローズマリー	立ち弱→立ち弱→立ち中→しゃがみ強（5HIT）
タロス	ジャンプ中→立ち弱→立ち弱→立ち中→立ち強（8HIT）
シッタラ	ジャンプ強→立ち弱→立ち中→立ち強（4HIT）
アリス	ジャンプ強→立ち弱→立ち中→しゃがみ強（4HIT）

防御のイロハを覚えよう

防御の際にまず重要なのは、「ガードキャンセル」だ。相手の攻撃をガードしている最中に、必殺技のコマンドを完成させることで、ガードモーションをキャンセルして、即座に反撃に移ることができるのだ。このシステムを利用すれば、激しい連携をガードしている時でも、一気に押し返すチャンスを作り出すことができるぞ。

ガード中にレバーを前に入れることで実行できる「ガードふっとばし」は、相手との間合いを広げることができるが、攻撃判定はない。

その他に重要となるのは「空中回避」。フォースアタックで吹っ飛ばされた後にはこれを使って回避しないと、手痛い連続技を叩き込まれてしまうぞ。

発生の早い技は、ガードキャンセル向き。発生が遅い技を使うと、割り込まれる可能性大。

相手との間合いを広げたい時には、ガードふっとばし。リスクが少ないのでどんどん使おう。

ガードキャンセル推奨技

キャラクター	推奨技
ヤシャオウ	獄門ブレード
チェンマオ	岩砕撃
レオン	フライングスワン
ゴート	ファントムクラッシュ
ザン・B	ダークネイル
ジンスケ	先の先
ロクロウタ	盛者必衰
ローズマリー	デスサイズ
タロス	キリングギア
シッタラ	陽炎
アリス	スカルパイン（弱）

アシュラバスター未公開設定資料集

ここでは、開発途中に惜しくも没になってしまったキャラクターを紹介するぞ。開発途中にはどんなキャラがいたのか、興味津々だね。

これはロクロウタの開発途中かな？髪型が頭巾と同じ形だ。

チェンマオの準備稿？それにしてもたくましい下半身だね。

開発途中では、チャクラム使いのキャラクターもいたみたい。

中華娘は、特にいろいろなバージョンがあったようだね。

これもチェンマオの原型でしょうか。まるで魔法少女みたい。

普段見られないロクロウタの三面図。武器はこうなっていたんだね。

ゲー事典 キャラカラーには、弱・中・強それぞれのボタンに対応したカラーが存在するが、2つ、もしくは3つのボタンを同時押しすることで「隠しカラー」を選ぶことができるぞ。隠しカラーにはダーク系のかっこいい色から、蛍光色の派手な色までいろいろ揃っているので、是非一度は選んでみよう。ちなみに、同時押しのタイミングはシビアだぞ。

その他のシステム編

ちょいとクセのある、数々のユニークなシステムの特性をよく理解しておくことが、楽しく遊ぶ秘訣だぞ。

ラストスタンドをモノにしろ

新たに追加されたシステムの中でも、特に目を引くのは、KOされたときに発動できる「ラストスタンド」だ。

一度ダウンしても、このラストスタンドを使えば「体力ゼロだがゲージはMAX」状態で、約7秒間戦うことができるぞ。

ラストスタンドは、一回の試合につき一度だけ使用できる。対戦の場合は、双方が一度ずつラストスタンドを使うことができるというわけだ。

ラストスタンドの時には、常にゲージMAXなので、マジックブーストやマジックブレイクを出し放題。しかし、マジックブーストをかけた状態では、マジックブレイクを出すことができないので、注意して行動すること。

通常時にマジックゲージを増やすには、時間の経過か相手の攻撃を喰らう、もしくは相手の攻撃をガードするしかないが、ラストスタンド時にはMAX状態から減ることはないので、強化必殺技を出しまくって、普通では考えられない連続技を繰り出すこともできるぞ。

対戦においては、下手に相手を倒してしまうと、ラストスタンドで逆転される可能性があるので、自分の体力がある程度リードしている場合は、わざと倒さずにタイムアップで勝つことを徹底するのも、ひとつの手だ。

この瞬間にボタンを3つ同時押し！ ダブルKOの時にも使えるぞ。

マジックブースト時には、マジックブレイクは出せないぞ。

普通の試合でマジックゲージを増やすには、攻撃を喰らうか防御だ。

CPU戦について

他の2D格闘のCPU戦にはない、楽しい趣向が凝らされているので、ぜひクリアを目指してみよう。

CPU戦で盛り上がれ

CPU戦では、通常のプレイヤーキャラと戦うだけではなく、CPU専用のキャラクターと戦ったり、ボーナスステージをこなしたりと、お楽しみがてんこ盛りなのだ。

使用キャラにより変わるが、3番目もしくは4番目の敵には、中ボスの「ヴェベール」が登場する。ヴェベールはマジックブーストやマジックブレイクは持っていないが、強力な必殺技の数々には要注意だ。飛び道具を持っているキャラクターならば、間合いを取って飛び道具を連射すれば比較的安全に倒せるぞ。

ヴェベールを倒した後は、ボーナスステージが待っている。画面右から走ってくる二種類の狼の動きを良く見て倒していこう。

ラスボスの「キング」は、画面右に移動して、赤い手を攻撃すればOK。左側の青い手は攻撃が激しいので、ラウンドがスタートしたら慎重に右側に移動して、地上で赤い手を攻撃しよう。

降り注ぐ隕石と、時折出してくる赤い手の「剣攻撃」を上手くガードできれば、エンディングは目の前だぞ。

中ボスのヴェベール。強力なレーザー攻撃や、突進技を持っているぞ。

ヴェベール戦の後にはボーナスステージがあるぞ。何匹倒せるかな?

ラスボスのキング。こいつを倒せば平和が訪れるのか？

画面右に移動して、赤い手を集中攻撃。降って来る隕石に気をつけよう。

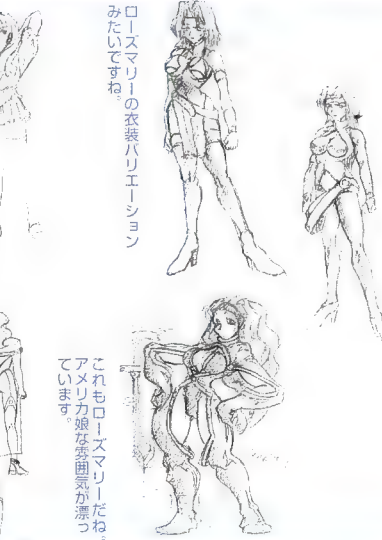
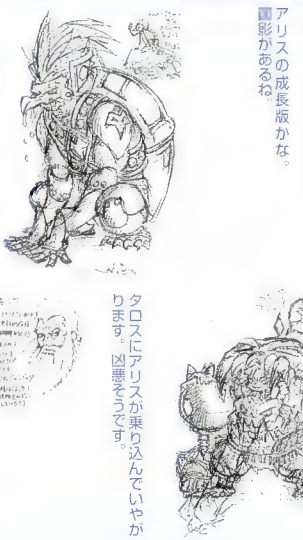
ローズマリーの衣装バリエーションみたいですね。

アリスの成長版かな。面影があるね。

こちらはワイルドなザン・Bだ。

キングに対してクイーン……なのかな？

これもローズマリーだね。アメリカ娘な雰囲気が漂っています。

ローズマリーのデザイン案の一つでしょうか。

タロスにアリスが乗り込んでいやがります。凶悪そうです。

ラスボス、キングの設定案です。ヒゲづらがセクシー。

ゲー事典 ちょっとしたおもしろ技。自分のガードモーション中に相手が自分を飛び越えて後ろに回ってしまった場合、ガードしているプレイヤーは背中を向けたままのポーズで固まってしまうが、正しいガード方向にレバーを入れておくと（相手と逆方向）、背中を向けたままガードをすることができる。ちょっと奇妙な感じなので、機会があったら見てほしい。

これぞ未来派スポーツの決定版!?

COSMIC SMASH

屋内スポーツの「スカッシュ」に「ブロック崩し」のゲーム性をプラスした、新感覚のアクションパズルゲームがいよいよ発売！　基本操作のおさらいから、前半ステージの1～8ステージ目までをガッチリ攻略していくぞ!!

Text：伊勢猫

シンプルだから面白い!?

「コズミックスマッシュ」のゲームシステムは単純明快で、「ブロック崩し」と同じようにフィールド上に記置された破壊可能なブロックを、制限時間内にすべて消せばステージクリア。とはいっても「ブロック崩し」と違って、ボールを落としてもミスにならない親切設計。ステージクリアで加算されていく、制限時間＝持ちタイムがゼロにならない限りは、ゲームオーバー……なんてことはない。このため、ステージを素早くクリアしていけば、それだけ先のステージへ進めるのだ。

そんなシンプルなゲーム内容に負けず劣らず、操作系もいたって簡単。レバー入力でプレイヤーの左右移動＆打球の方向指定をしつつ、スマッシュボタンでボールを打つのが操作の基本となる。中には「コズミックドライブ」のような特殊操作も存在するが、とりあえず始めのうちはスマッシュ＋ジャンプボタン同時押しで出せる「トリックスマッシュ」だけでもOK！　まずは、じっくりと腰を据えて遊んでみよう!!

ボールの方向制御はスマッシュボタンを押してからレバー入力でOK！

ロストボール後はジャンプ押しっぱなしで好きな場所から打ち直し可能。

ニュートラルで軌道修正

基本操作と合わせて覚えておきたいのが、レバーをニュートラルにした状態の「ニュートラルショット」。これならボールがどんな状態で飛んでいても、必ず打った位置の正面へと飛ばせるので、いろいろな局面で重宝するぞ！

ボールが暴れ始めたら……とりあえずは正面へと打ち直そう。

BASIC CONTROL

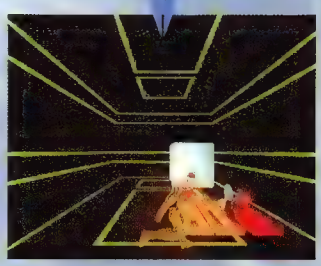
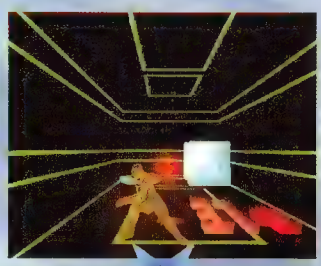
コズミックドライブ COSMIC DRIVE

打ちたい方向へレバーを入力してからスマッシュボタンを押し……、

ボールがラケットに当たる直前にレバーを反対方向へと入力すればOK。

コズミックドライブとは、弧を描きながら飛んでいくドライブショットのこと。こちらもトリックショットと同じように、複数のブロックを同時に貫通させられるが、大きく違う点は、タイムを余計に消費しないところだ。とはいえ、基本的に軌道が読みづらく、操作ミスであらぬ方向へ飛んでいってしまうこともしばしば……。まずは一通りの基本操作に慣れてから、最後にチャレンジするぐらいでちょうどいいぞ！

トリックスマッシュ TRICK SMASH

トリックスマッシュとは、複数のブロックを同時に貫通させることが可能な強化版ショットのこと。その操作方法は簡単で、ショット＋ジャンプボタンの同時押しをするだけ。入力に成功すれば、ボールのほうからラケットに近づいてきてくれるので、基本的にミスショットはない。ただし、無制限に打てるわけではなく、普段よりもタイムが早く減ってしまうので要注意！　ここ一番で頼りになる必殺ショットと考えておこう。

普通にボールを打ち返す感覚でボタンを同時押しすることで……発動！

プレイヤーの状態によって、様々なポーズから貫通弾を繰り出せるぞ！

制限タイムの加算法則：各ステージをクリアしていくことによって、制限タイムへと加算されていく時間は……＋20秒。これは後半のステージになっても変わらないので、前半のステージでいかにしてタイムを縮めておくかが非常に重要。特にブロックの面数が少ないステージでは、積極的にトリックスマッシュを使ってタイムを短縮していくことを忘れずに。

KUSABI STOPPER
cosmic bus 747

STAGE 5

2面のブロックが4段に重なっているステージ4の変形版。一番手前のブロックがストッパーになっているため、後ろのブロックが残ると透明ブロックに邪魔されてしまう。このステージもトリックスマッシュを使って、一気に壊そう！

2面の中央にボールが入れば1発。外側から狙え！

SAIKORO GIFT
cosmic bus 757

STAGE 6

9面のブロックが段違いに2段ずつ並んでいるステージ。唯一、1段の真ん中のブロックを破壊すれば……青色のエキストラボールが大量に出現！　こういった専用のフィーチャーが用意されたステージも多いので、色々と試してみよう。

とりあえずは中央のブロックを狙っていくのがいいぞ。

TOTSU CONVEX
cosmic bus 767

STAGE 7

3面のブロックが2段に重なって動いている特殊なステージ。フィールドの中央で一瞬だけ、すべてのブロックが重なる瞬間がある。タイミングを合わせてトリックスマッシュを決めれば、一気にタイムを短縮することができるぞ！

ここもタイミング重視。動きを見極めてから打とう。

NAMI WAVE
cosmic bus 777

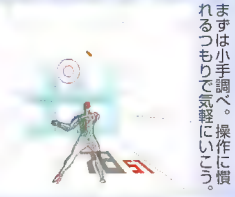
STAGE 8

5・10・15面の3段ブロックに加えて、透明ブロックが邪魔をしている障害物ステージ。こういったステージでは、正面からブロックを壊していくのではなく、壁を使ってブロックの裏側にボールを入れていけば意外に簡単だぞ！

フィールド中央からレバー入れっぱなしで打てばOK。

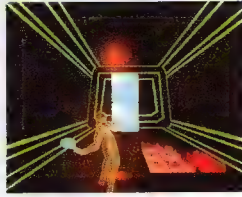
YOUKOSO WELCOME
cosmic bus 707

STAGE 1

6面のブロックが3段重なっているので、まずは操作に慣れるつもりでそれぞれを順番に狙って打っていこう。このとき、あまり方向指定でレバーを長い時間入れておくと、壁や床、天井へと向かってボールが飛んでいくので注意すること。

まずは小手調べ。操作に慣れるつもりで気軽にいこう。

KOORI GO AND RETURN
cosmic bus 717

STAGE 2

空手の氷柱割りよろしく、2面のブロックが7段重なっているステージ。普通のショットでは時間がかかるので、いよいよトリックスマッシュの出番！　こういった局面は後半のステージでも多いので、このステージで感覚を覚えよう。

2面あるブロックの中央をうまく狙えば1発でクリア。

DONDON BREAK AND APPEAR
cosmic bus 727

STAGE 3

最初は1面のブロックしか表示されていないが、1つを消すことで順番に次のブロックが現れる仕組み。このステージではレバー入力による正確なボールの方向操作が必要。うまく狙えないなら1回ニュートラルで打ってから軌道変更だ！

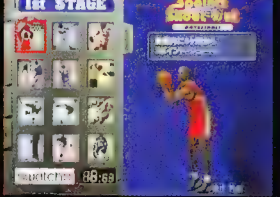
方向をしっかりと決めてから順番に破壊していこう。

FUSUMA WIPER
cosmic bus 737

STAGE 4

1面の3段ブロックの前を、破壊不可能な透明ブロックが左右に動いている障害物ステージ。ステージ2と同じくタイミングさえ合えば、トリックスマッシュで1発だが……。まずは、慌てないでブロックが動くタイミングを見切ろう。

タイミングを合わせずとも天井をうまく使うと……？

ゲー事典　**インターネットランキング**：ミスボールを出さないことや、最後のブロックをトリックスマッシュで破壊することでボーナス得点が入るこのゲーム。じつは終了時に表示されるパスワードをオフィシャルホームページへと登録することができる。様々なコンテンツが用意されたオフィシャルホームページは、こちら→　http://www.cosmicsmash.com/

ゲームスタート時に表示される"SPORTS JAM"というシャッターから競技選択画面に移るまでに、**レバー↑、↓、→、←、A、Bボタン**と順番に入力すると、最初から12競技を選択することが可能だぞ。

©SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC.

Text：キャサキ

単純明解スポーツゲーム

バスケット、野球、アメフト、ゴルフ、サッカー、テニス、アイスホッケー、競輪の8種目12競技に及ぶミニゲームで遊ぶ「スポーツジャム」。ゲームがスタートすると、なにやら怪しい(?)司会者が登場。彼の進行のもと、各競技に挑戦していき、最高賞金額を獲得すると「KING OF SPORT」という称号の殿堂入りを果たすことができる。これが最終的にプレイヤーが目指すものと言えよう。

ゲーム展開は、3+1のステージに分けられ、各ステージ1つの競技を選択。そして、3つのゲームをすべてクリアすることができたら、最終ステージでその3つの競技の中からさらに選択して挑戦する形になっている。

各競技の遊び方は、ただひたすらボタンを連打するものやタイミングよくボタンを押すもの、またレバーで狙いを定めてボタンを押すといった、極めて簡単な操作になっているので初心者も安心だぞ。

ニコニコと笑いながら外人男性が登場。彼がこのゲームの司会者だ。

得意なゲームを3つ選択しよう

競技選択は、1～3の各ステージで行なうようになっている。確実にクリアできる競技で、かつ高得点を獲得できる競技を選択するのが理想的だ。だが、各競技の難易度はけっこう極端な作りになっている。自分のレベルに合った得意なジャンルで競技に挑んでいくといいぞ。

得点の内容は、競技の結果次第で変化するが、競技そのものにも得点が設定されている。また、各競技には必ずボーナス得点が設定されているので、単にクリアするだけでなく、ハイスコアも狙おう！

競技を選択したら、クリア条件となるノルマを目指して競技に挑め！

競技をクリアすると、その競技結果が得点になり、競技内容も判定されるぞ。

3競技クリア後、最終ステージでもう一度3つの中から競技を選択だ。

ノルマと制限時間が基本の作り

各競技のクリア条件は、

- **規定ノルマを達成**
- **制限時間内にクリア**
- **制限時間内にノルマを達成**

以上3つのうちのどれかに当てはまる。各競技ともチェックしておこう。

画面左上にはクリア条件となるノルマやタイムが、右上には獲得賞金が表示される。

また、ボタンを連打するだけのものや、タイミング良くボタンを押すといったものが多いが、競技内容をしっかりと覚えることも大切。競技を選択すると、ゲームが始まる前に必ずその競技のルール説明がある。各競技とも、この説明をしっかりと見ればクリアできるようになっているので、初めてプレイする人は必ず見るようにね。

ひたすらボタンを連打する競技でも、ボタンの連打具合が一目で分かるのが嬉しい。

対戦も熱い!!

「スポーツジャム」は対戦でも盛り上がれる優れもの！ 各プレイヤーが自分の得意な競技を1つずつ選択したら、対戦開始。お互いが選択した両方の競技に勝つことができれば、その時点で勝ち抜きとなる。これが1対1の引き分けになると、勝負は延長戦へ。12競技の中から1つがランダムで選択され、再度決着をつける形になる。

絶対に負けない競技を選んで確実に1勝をもぎ取り、最終戦にもつれ込んでランダム選択になっても対処できるように、全競技を特訓だ！

コンピュータによるランダムセレクトで対戦競技が決定。これが意外に熱い!!

熱い火花を散らして戦った競技の結果、お互いが1勝ずつとると勝負は延長戦へ。

チャレンジャーが乱入してきたら、まずはお互いに競技を選択。変な心理戦を感じるが……。

ゲー事典 **狙えハイスコア！**：唯一、パーフェクトが確実に狙える「ザ・グレートスラッガー(野球)」。この競技を3ステージすべてで選択し、すべて場外ホームランを決めることができれば、限界スコアの76000点を叩き出すことができるぞ!! ただし、ず～っとボタンを連打し続けるから疲れるけど……。体力に自信のある人はチャレンジしてみては？

3POINTS SHOOT OUT

1st	9ゴール以上
2nd	13ゴール以上
3rd	15ゴール以上

3つずつ置かれたボールを、計5カ所から狙い打つスリーポイントゲーム。制限時間があり、その間にノルマ以上のポイントを決めればクリアとなる。リング付近をフラフラと動く照準が、リングと一致した瞬間にボタンを押そう。ちなみ照準はレバーで操作することが可能だ。時間短縮のために利用するといいぞ。

3つのうち、1つはボーナスボール。ノルマ×2のゴールになるぞ。

照準をレバーで動かして、素早くリングの位置に合わせるのがポイントだ。

DIRECT ACE

1st	1000pts.以上
2nd	2000pts.以上
3rd	3000pts.以上

コーナーキックにシュートを合わせて、ゴールを決めるというゲーム。レバーでボールの落下地点へ向かい、タイミングを計ってボタンを押そう。なお、ゴールの部位によって得点が違い、最高500点までのプレートが用意されている。また、ダイレクトシュートでゴールすれば、ボーナス点が加算されるぞ。

GOサインが出たら、落下地点までダッシュ!! ゴールが真正面になるようにしよう。

ボールが頭上へくる寸前に、ゴールに表示された得点プレートを狙ってシュート!!

タイミングが合えば見事にダイレクトシュートが決まり、ボーナス点も獲得できるぞ。

FASTEST SPRINTER

1st	
2nd	
3rd	相手より先にゴール

自転車でトラックを2周する、スプリントレース。スタミナゲージが用意されているが、適度にボタンを押して黄色い枠の中を維持すれば、スタミナが減ることはない。まずはその状態を1周保ち、2周目に突入したら一気にボタンを連打しよう！ そのままCPU選手との競り合いに勝てばクリアとなるぞ。

重要

1周目は、スタミナゲージを黄色い枠内に維持させることが重要。

選手はレバーで操作が可能。トラックを最短距離で走るようにうまく操作しよう。

2周目のストレートに入ったら、ボタンを連打！ スタミナを使い切るのだ!!

THE KICKER

1st	
2nd	
3rd	3ゴール以上

2回のボタン操作でフリーキックを決めるゲーム。まず、選手が走り出したら、赤いライン部分で一度ボタンを押す。成功するとボール部分がアップに。移動する照準が表示され、ちょうどボールのマークの部分に位置したときにボタンを押せば成功だ。なお、照準は上から下へ2度移動するので落ち着いて行なおう。

赤いラインまで来たら、タイミング良くボタンを押す。これがクリアへの第一条件。

次にボール部分にマーカーが表示されるので、照準が一致したらボタンを押す。これでOK。

ゴールに置かれた得点プレートをボールが通過すれば、ボーナス点が加算されるぞ。

COMPUTER RECEIVE

1st	16HIT以上
2nd	19HIT以上
3rd	24HIT以上

2つのターゲットが相手コートに現れる。ターゲットはレバーの上部3方向と下部3方向に対応(図参照)。これらをショットで狙い打ち、規定回数ヒットさせればクリアだ。また、1つのターゲットに4回ヒットさせると、ターゲットが消滅。両方なくなると、ボーナスとしてスマッシュを決めることができるぞ。

スマッシュ時は落下点に移動して、ボールが画面真ん中にきたらボタンを押そう

レバーの方向と位置が対応している

NEAR PIN CONTEST

1st	4ヤード以内
2nd	3ヤード以内
3rd	1ヤード以内

一打のショットで可能な限りピンに寄せるというゴルフゲーム。まずは風向きを考えてショット方向をレバーで決め、次にショット威力をボタンで決定。パワーゲージ中の「ベストショット」の部分を狙うといい。最後に、ボールにトップorバックスピンをかける操作があるが、威力さえ間違えなければクリアは楽だ。

右からの風に対して、ショット方向をやや右寄りに。次はパワーゲージの決定だ。

増減するパワーゲージは、「ベストショット」と表示された部分よりやや強めが理想的。

グリーンには得点プレートも配置されているが……やっぱり理想はホールインワン!!

ゲー事典 **ボレーシュートは不確定!?**：「ダイレクトエース(サッカー)」でボレーシュートが決まれば、ボーナス得点が加算されてイイ感じ。しかし、毎回同じようなタイミングでボタンを押しても、なかなか決まらない……。ゴール前まで移動してレバーをグルグルと回転させてボタンを押すとボレーになりやすいのだが……(!?)。

※記事中のコマンド類は、すべてキャラクターが右を向いているときのものです。
※記事内において、「エアバースト」を「AB」、「ショートエアバースト」を「SA」と略している場合があります。また、P43〜47のレバー入れ技一覧表において、中段攻撃を「中」と省略しています。
※文中の !! でくくられている技のつなぎは、熱血コンボを使用することを表します。
※P40〜41の記事は、ドリームキャスト版『燃えろ！ジャスティス学園』を使用したものです。

今月の『燃えジャス』は、エディットキャラからタイムリリースキャラまで、本作のオイシイとこ取り。最新連続技もチェック！

新春企画 熱血青春日記大会！

街では、エディットキャラを使っているプレイヤーをよく見かける。ゲーセンに持ち込めるってんなら、アルカディアが黙っちゃいないぜ！

Text　ももやんwithいろんな人

年明け！　新春！　新世紀！ってことで、新世紀一発目の『燃えジャス』は、ライター4人による『DC版キャラエディット対戦大会』を行なってみたいと思う。新年早々からライターによるガチンコ勝負！　果たしてデフォルトキャラを凌ぐキャラは作れるのか？　早速、エディットゲームの模様からリポートしてみよう。

さあキャラ作ってみよー

さて、今回集まったライターは、主催者であるももやん、SHO、がっちん、善之字元帥の4人。燃えジャス攻略の、いつものメンツである。

兎にも角にもキャラ作成に入る。キャラクターは名前、性別のほか学校、好きな言葉、外見などを決めていく。実は、この過程がかなり面白いのだ。

学校はすんなりと4人別々に分かれた。それぞれ担当キャラの学校に入学する形となったためだ。「オレは響子先生のジャス学！」とは善之字元帥の発言。

好きな言葉選択では、他のメンツから指示が飛んでくる。「ももやんは『怠惰』!!」などと、失礼な発言もしばしば。ちなみに善之字元帥の『卑怯』も、周りからの指示によるもの。

顔のエディットが決まったら、いよいよゲームスタート！　である。

自分が好きな言葉を入力するハズだが、たいてい他人に決められてしまう……。

青春はじめ！

ゲームの順番は善之字元帥→がっちん→SHO→ももやんとなった。ちなみにももやん以外、青春日記に関しては素人衆なので、育て方の方針も決まっていないようである。基本的な戦略として、前半は能力値を重視して上げ、後半はバトルを中心に単位を集めていくのがセオリー。この一言を発したお陰で、前半は穏やかなムードで進んでいく。

能力値を集め始めて数ターン後「実際の対戦で必要な能力値はどれ?」……アルカディアライターらしい質問である。実際の対戦では知力はまったくいらない。根性と潜在能力も普通ならば問題ない。攻撃力、防御力、体力がやはり重要だろう。しかし、それでは対戦で勝てても青春日記で勝つのは難しい……と助言する前に、がっちん、SHOは攻撃力を集め始めてしまった。

その後、部室棟の周りを徘徊しつつ、能力値を上げていく4人の姿があった……。

前半は能力値を上げて、単位強奪のバトルに備えるのが基本。

部室棟は体力の消耗が激しいが、能力値も大幅にアップするぞ。

・青春日記基本ルール・

DC版のキャラエディットは、スゴロクタイプのボードゲームになっており、基本的な能力値や必殺技は、ボード上に配置されたマスに止まることでゲットしていく。だが、ゲームの勝敗は能力値や必殺技ではなく、単位ポイントで決まる。

単位も同じく各地のマスに配置され、それを集めるとポイントゲットとなる。また、単位はビンゴゲームにもなっており、ビンゴをそろえることによって、完全燃焼技や全能力値アップなどの追加特典を得られるのだ。

単位はバトルによって奪うこともできるので、前半は能力値を上げ、後半はバトルで単位を奪う……という流れがセオリーといえる。

また、最後の最後でCPUの操作するエディットキャラ対戦が待っており、このとき、ボードゲーム上で親密になったキャラがパートナーとして登場する仕組みになっている。キャラの友好度を上げるのも、重要な要素の一つなのである。

単位ポイントでビンゴができれば、完全燃焼技が手に入る。是非とも狙いたいものだ。

バトルの勝敗は、ランダムに選ばれた3種の能力値の合計で決まる。

ゲー事典 キャラエディットの学科や好きな言葉は、初期能力値や覚えられる必殺技に関係してくる。初期能力値はたいした問題ではないが、覚えられる必殺技は重要な要素だ。エディット専用の必殺技も多く、それを探すのも面白いぞ。さくらの必殺技や百裂脚などもある。完全燃焼技にもオリジナル技があるので、探してみよう。

Shosami

プレイヤー：SHO
五輪高校
好きな言葉：豪快、野性、友情

必殺技の習得に失敗し、生徒指導室（必殺技をランダムで変更）でさらに失敗する。SHO様特有のイケイケな性格が反映され、攻撃力だけは高い。

MOMOYANG

プレイヤー：ももやん
パシフィックHS
好きな言葉：愛、漁夫の利、怠惰

作ってみると、案外普通のキャラクターになってしまった。作り馴れてるだけあって、雷神アッパーや炎舞脚、エアダイナマイトなど強力な技は押さえてある。

GENSUI

プレイヤー：善之字元帥
ジャスティス学園
好きな言葉：天才、逆転、卑怯

スライディングレシーブは手に入れたものの、強力な空中技がないために活用しきれなかった。響子先生に対するラブラブ度は半端ではなく、その想いが最後のドラマを生むことになった。

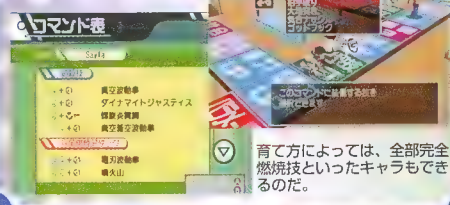
SIDE_3

プレイヤー：がっちん
太陽学園
好きな言葉：権力、豪快、理性

ショートエアバースト始動技としてスライディングレシーブを持ち、空中シャイニングセーブも持つ強力なキャラに仕上がった。総合ダメージは一番高いだろう。顔はゴルゴっぺぇ。

必殺技をゲットするには？

必殺技を覚えるには、ほしいコマンドのマスに止まって選ぶ必要がある。ただし、1つ必殺技を選ぶたびに、その後選べる必殺技の幅が減ってしまう。どうしてもほしい必殺技がある場合は、先にそのコマンドマスに止まってゲットするのが確実だぞ。まずは、ほしい技をチェックしておこう。

必殺技ゲットには慎重になるべし。

育て方によっては、全部完全燃焼技といったキャラもできるのだ。

怒濤の後半戦～そして……愛

がっちん、善之字元帥が着実に単位を集める中、能力値を平均的に上げていく「玄人っぽい動き」のももやん。攻撃力だけを重視し、闇雲に必殺技を覚えようとするSHO……かくして後半戦が始まった。

最初に戦いの狼煙を上げたのは、意外にもももやんだった。がっちん、元帥が牽制しあい、能力値ダウンカードを使ったところに割り込んできたのだ！ パートナー・ロイの力を借り、危なげなく勝利を収めるももやん。好きな言葉は『漁夫の利』。

これで焦った元帥が、がっちんに仕掛けるものの、返り討ちに遭い泥沼にハマる。そして、元帥は戦線から離脱し、愛する響子先生のため学校中を走り回ることになる……。

その後も激しいバトルが繰り返されたが、SHO、ももやんはトップに追いつけずに最後のCPUトーナメントに突入するのだった。だが、ここで勝てば大逆転も容易！ CPUにすべてを託すことになった。

1回戦は元帥vsがっちん。能力値の面でがっちん圧勝かと思われたが、元帥のパートナー響子先生が大活躍！ 2度3度と回復を行ない、僅差の勝利をもたらした！

2回戦は自慢の雷神アッパーを装備したももやんvs攻撃力重視のSHO。しかし、さすが（?）CPU、雷神アッパーが当たっても追撃にいかず、相手を打ち上げるのみ。逆にSHOの痛い攻撃をくらいまくり、負けてしまった。

結局、3位決定戦でももやんが負け、ビリが確定した。攻撃力のなさが敗因か。

そして決勝戦では元帥の響子先生は大活躍を見せる！ すんでの所で回復回復！ 愛の力を見せつけ、元帥が逆転勝利を収めたのだった。

フタを開けてみれば、自分で主催して自分が優勝するはずだったももやんはビリに終わり、早々に戦線から離脱した元帥が愛の力で優勝してしまったのである。

ボードゲームで遊び、対戦でさらに遊べる青春日記。ジャス学仲間を集めて遊んでみるのはどうかな？ 盛り上がることうけあいだぞ！

相手の弱みは見逃さない！ 勝負の世界は非情なのだよ……。

元帥の響子先生が大活躍！ 低い攻撃力ではなかなか倒せない！

ゲットしたいオススメ必殺技

編集部の独断でいくつか強そうな必殺技をピックアップしてみた。**雷神アッパー**／SAに持ち込める強力な必殺技。**空中シャイニングセーブ**／空中連続技の締めに最高の武器。**スクリューパイルD**／しゃがんだ相手も投げるコマンド投げ。**ダブルラリアット**／ガードされてもスキがほとんどない、強力な打撃技。

空中シャイニングセーブのダメージはハンパではないぞ！

ちょっと危険な技、ダブルラリアット。使ってみればその強さが分かるはず。

そして対戦大会！

というわけで、エディットしたキャラで（人間による）対戦大会を行なってみた。対戦戦績は下表の通り。元帥が手に入れたオリジナル技『ショックウェーブ』に、他のライター一同大苦戦。さすがに初めて受ける攻撃には、免疫がないようだ。全体的に攻撃力が低いため、展開が遅いことも印象的であった。

	元帥	がっちん	SHO	ももやん
元帥	—	×	○	○
がっちん	○	—	○	×
SHO	×	×	—	×
ももやん	×	○	○	—

真面目に強いキャラを作りたいなら、4人用でスタートし、すべてを1キャラに受け渡すようにプレイする。育てるキャラはひたすら能力値を集め、残りのキャラが単位を集める。最後はバトルで単位を回収し、ビンゴを完成させれば完璧だ。あとは取る必殺技さえ間違いがなければ、強いキャラが出来上がるはず。セーブ&ロードを繰り返すのも重要だぞ。

勝利の方程式1・応用編

新 テストに出る連続技集

「燃えジャス」の連続技の進化は、とどまるところを知らない。最新連続技を身につけ、新たな進化への糧にするのだ!

講師　ももやん

『燃えジャス』の連続技は日々進化している。今回は最新の高ダメージ連続技を紹介していこう。どれも鍛錬が必要なので、DC版で練習してからゲーセンに行くべし。

連続技はすべて表にまとめてあるので、表を見ながら解説を読んでもらいたい。

ももちゃん驚愕連続技

➡+強Ⓚで浮いた相手に、タイミングよくもう一度➡+強Ⓚを当てると……、

受け身がとれなくなるので、3プラトンなり⬉+強Ⓟなりを入れてあげよう。

前回紹介した弱Ⓟ→⬇弱Ⓟ……の連続技も特殊だが、さらに強力な連続技が見つかっだ。なんとSAからAB、果ては3プラトンまで入ってしまうというものだ。

この連続技のポイントは、SA始動技である、➡+強Ⓚを2回入れるところ。絶妙なタイミングで2回目の➡+強Ⓚを出すと空中でヒットし、相手は受け身がとれない状態で落ちてくるのだ。そこにAB始動技や、3プラトンを叩き込むという寸法だ。

重要なのはタイミングなので、しっかり練習してほしい。

そのほかの新連続技

●**委員長**

連続技の威力が低く、苦戦している貴方に朗報! 段数を増やした、新しい連続技が発見されたぞ!

コンボ内容は下表を参照。小技いっぱいの連続技だ。委員長のしゃがみ弱Ⓟは硬直が短いため、発生の早い弱技なら目押しでつなげることが可能なのだ。

ちなみに、完全燃焼技の演舞披露につなげる連続技の場合、以前紹介した基本熱血コンボルートの方が減る。技数を増やすことで、コンボ補正がかかってしまうのが原因だ。悲しい限りである。

●**恭介**

恭介の新連続技は、完全燃焼アタックのスーパー雷神アッパーを組み込めんだモノ。ハッキリいってヒット確認が厳しいため、実戦向きとはいえない。もし対戦で決めれば、ギャラリーが湧くこと間違いなしのコンボだ。かなり早めの入力を心がけよう。

弱Ⓚ入力時にに⬇⬋⬅とレバーを入れておき……、

⬇⬋⬅+Ⓟでスーパー雷神アッパー発動! かなりシビアな連続技だ。

●**エッジ**

エッジの連続技は、空中裏斬りのあとに、通常攻撃を出せる特性を活かしたモノだ。エアバースト後にジャンプ弱Ⓚを引きつけて当て、空中裏斬りを若干遅めに出す。これがヒットすれば落下中に再度弱Ⓚがヒットするのだ。タイミングが難しいので、かなりの練習が必要になるだろう。

●**隼人**

⬇+弱Ⓚから立ち弱Ⓟがつながる、特殊な連続技。リーチのある下段攻撃2発でヒット確認できるため、そこそこ実戦向きといえる。離れすぎると弱Ⓟが届かないので注意。

●**響子**

ジャス学にしては地味な連続技だが、使いやすさとダメージはかなりのもの。投げ技である触診(追加Ⓚ×6)から強昇天切開へのつなぎは意外と早く、触診の終わるタイミングを覚える必要がある。

投げ技である触診(Ⓚ×6)で吹っ飛ばし……、

強昇天切開→追加入力で大ダメージ! つなぎは意外と早いので、要練習。

●**ザキ**

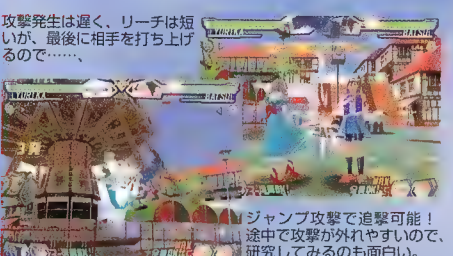
それほど特殊な連続技ではないが、高ダメージなので紹介しておこう。空中弱破戒の鉄鎖が、低空で出せることを利用した連続技だ。初段のジャンプ攻撃を引きつけて当てるように心がけよう。

いただきスクープ大活躍!

ランの2プラトンであるいただきスクープは、ヒット後に相手を打ち上げるので、そこにジャンプ攻撃で追い打ち可能なことが判明した。

感覚的にはショートエアバーストなのだが、すぐに受け身を取られてしまうので、素早く攻撃を当てる必要がある。

また、少しずつ相手との軸がずれていくため、途中で攻撃が当たらなくなることも多い。強力な連続技に仕上げることができるのは、一部のキャラクターのみである。

今回紹介しているのは、いただきスクープ後にある程度のダメージが期待できるキャラだけ。これらのキャラについては、ランをパートナーにする価値が十分にある、といえるだろう。

攻撃発生は遅く、リーチは短いが、最後に相手を打ち上げるので……、

ジャンプ攻撃で追撃可能! 途中で攻撃が外れやすいので、研究してみるのも面白い。

特殊な連続技一覧

キャラクター	連続技
ひなた	●いただきスクープ→ジャンプ弱Ⓚ→螺旋炎舞脚
恭介	●いただきスクープ→ジャンプ弱Ⓚ→幻影ウェーブ→追加入力(Ⓚ)
ロベルト	●いただきスクープ→ジャンプ弱Ⓚ→爆裂Vゴール
もも	●いただきスクープ→{ジャンプ弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→パタパタラケット
エッジ	●いただきスクープ→{ジャンプ弱Ⓚ→弱Ⓟ}→壮絶な裏斬り
ボーマン	●いただきスクープ→{ジャンプ弱Ⓚ→強Ⓚ}→ゴットラリアット
ゆりか	●いただきスクープ→ジャンプ{弱Ⓟ→強Ⓚ}→死呼ぶロンド
Pアキラ	●いただきスクープ→{ジャンプ弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→剛気功塊
九郎	●いただきスクープ→ジャンプ弱Ⓚ→夜叉車

キャラクター	連続技
もも	●(弱Ⓟ→⬇+弱Ⓟ)×3→{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→➡+強Ⓚ}→➡+強Ⓚ→⬉+強Ⓟ→(ジャンプ){弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→{弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→{弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→もも☆クラッシュ ●(弱Ⓟ→⬇+弱Ⓟ)×3→{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→➡+強Ⓚ}→➡+強Ⓚ→3プラトン
委員長	●{⬇+弱Ⓟ×2}→{弱Ⓟ→⬇+弱Ⓟ}→{弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓟ→⬉+強Ⓚ}→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡+強Ⓟ}
恭介	●{弱Ⓟ→弱Ⓚ}→スーパー雷神アッパー→(ジャンプ){弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ}→{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→ダブル幻影キック
エッジ	●⬉+強Ⓚ→(ジャンプ)弱Ⓚ→弱空中裏斬り→弱Ⓚ×5→壮絶な裏斬り
隼人	●⬇+弱Ⓚ×2→{弱Ⓟ→強Ⓟ→⬅+強Ⓟ}→熱血指導
響子	●触診(Ⓚ×6)→強昇天切開→追加入力Ⓚ
ザキ	●ジャンプ強Ⓚ→空中弱破戒の鉄鎖→{弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→➡+強Ⓟ}→必殺稲妻眼光蹴り

ゲー事典　**連続技補足**:ももの➡+強Ⓚ→➡+強Ⓚ→⬉+強Ⓟの連続技は、⬉+強Ⓟを引きつけて当てるのがポイント。早く当てると相手が高く浮きすぎ、エアバーストが届かなくなる。⬉+強Ⓟを出すのが遅れると落としてしまうので、タイミングが重要だ。

姿はアキラにヘルメットをかぶせただけだが、中身は全然違う別キャラなのだ。

技解説

裏裡門／基本的にはアキラの骸裡門と同じだが、ヒット時は吹っ飛ばし効果を持つ。

鶺子栽肩／膝で打ち上げたあと、肩から体当たりする2段技。リーチが短いので単発では使いにくいが、連続技に組み込むことで効果を発揮する。

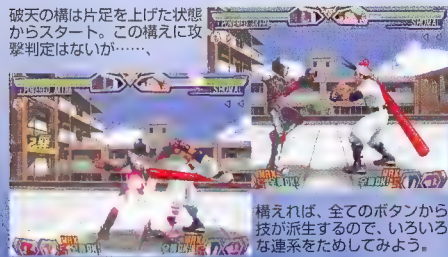
破天の構／片足を上げた構えから、ボタンの組み合わせでさまざまな連係を出すことが可能になる。この構え単体には攻撃判定がないので注意。

旋蹴舞／この技はアキラとまったく同じ。弱ボタンで下段回蹴り、強ボタンで上段回蹴で、3回まで入力可能だ。

放舞／この技もアキラと同じ。タックル始動の攻撃がヒットすれば、SAに移行できる。

剛気功塊／気功を放つ完全燃焼アタックで、空中でも出すことが可能。地上では連続ヒットしないが、エアバーストに組み込めば連続技になる。

天の連舞／自動でエアバーストまで出す完全燃焼アタック。連続技には組み込めないので、使用頻度は低いだろう。

破の双撃／地上で連続技になる唯一の完全燃焼アタックなので、使用頻度が高い。

鶺子栽肩は単発で使っても効果が薄いので、連続技専用として考えよう。

破天の構は片足を上げた状態からスタート。この構えに攻撃判定はないが……、

構えれば、全てのボタンから技が派生するので、いろいろな連系をためしてみよう。

COMMAND

必殺技	裏裡門	↓↘→+Ⓟ
	鶺子栽肩	→↓↘+Ⓟ
	破天の構	↓↙←+Ⓟ
	旋蹴舞	↓↘→+Ⓚ(3回まで可)
	放舞	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	剛気功塊	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	天の連舞	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	破の双撃	↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	連撃連舞	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	――
	――
	――
	――
AB	←+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓟ
中	→+強Ⓚ
	――

連続打撃のツープラトン。前作のアキラと同じで懐かしい。

パワードアキラのスタイル

アキラと同じく全体的にリーチの短いパワードアキラ。自分から攻撃を仕掛けるときは、弱Ⓟからの熱血コンボを使うのではなく、しゃがみ弱Ⓚからが基本となる。アキラとは違い、ABが←+強Ⓟなので、{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→←+強Ⓟ}というコンボでダメージを奪うのが狙いだ。しゃがみ弱Ⓚがガードされたときには、{立ち強Ⓟ→→+強Ⓟ}に変化させ、キャンセルして裏裡門や旋蹴舞を使っていくことが大事だ。とにかく、根性カウンターの場所を絞らせないようにするのがコツだ。

←+強Ⓟを熱血コンボに組み込んで、SAからダメージを奪うのが基本。

破天の構からの派生技

破天の構から出せる派生技は全部で4つ。それぞれの派生技は、弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚからスタートするのが特徴で、そこから時計回りか、反時計回りにボタンを押していくだけで4連撃～6連撃までの連続技が出る仕組みだ。

どの派生技も、初段がヒットした時点で全段連続ヒットになるので、使い方次第ではかなりの効果が期待できる。

派生①は、3発目の打撃でABに持っていく技。4発目の弱Ⓚを押せば自動的にジャンプしてABとなるが、弱Ⓚが3発当たるだけで、そこから別の技につなげることはできないのが残念。

派生②は3発目が下段攻撃になっているのが特徴。また、3段目で止めれば、そこから立ち弱Ⓟにつなげられるので覚えておこう。派生技の中では一番実戦的なものといえる。

派生③は最初に3連続蹴りを出すのが特徴。この蹴りは1～2発目からでも弱Ⓟに派生がすることができる。

派生④はいきなりAB始動技からスタートし、自動でエアバーストが発動する。

派生技に組み込まれているAB始動技は、弱Ⓚを押さなければジャンプ不可能。

破天の構 連係表

派生①	龍牙裂斬	弱Ⓟ 強Ⓟ 強Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ
派生②	旋燕嵐舞	強Ⓟ 弱Ⓟ 弱Ⓚ 強Ⓚ
派生③	羅漢進撃	弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓟ 強Ⓟ 強Ⓚ
派生④	鳳翼天蹴	強Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓟ 強Ⓟ

連続技解説

地上での連続技は、完全燃焼アタックにいくか、SAにするかの2種類。基本的には下段攻撃であるしゃがみ弱Ⓚからスタートし、{立ち強Ⓟ→→+強Ⓟ→破の双撃}。SA後の空中コンボは、{弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→空中剛気功魂}となる。派生②の下段攻撃で止めたあとには、立ち弱ⓅとAB始動技をつなげることができるので狙ってみたい。空中コンボは弱Ⓟを使うと落としやすいので、弱Ⓚ×2発にしよう。

地上コンボで完全燃焼アタックを使う場合は、→+強Ⓟから破の双撃を使う。

空中コンボの最初の技は弱Ⓚを使うと拾いやすい。{弱Ⓚ→弱Ⓟ}は落としやすいので要注意。

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→→+強Ⓟ}→破の双撃

B：{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→←+強Ⓟ}→(ジャンプ){弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→空中剛気功魂

C：↘+強Ⓟ→(ジャンプ)弱Ⓚ→{弱Ⓚ×2→強Ⓟ}→{弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→空中剛気功魂

はみ出しジャスティス

破天の構・補足：派生技の中で、実戦的なのは、派生②の旋燕嵐舞と派生③の羅漢進撃。これ以外の派生①と④はABに移行するが、AB始動技がヒットしないと連係がストップしてしまうからだ。ガードされても連係が出すことのできる派生②と③をメインに使うといい。特に、派生②は下段攻撃がふくまれているので、相手の体力が少ないときにはオススメの連係だ。

燃えろ!ジャスティス学園™

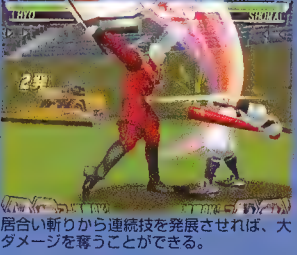
忌野雹

Text：がっちん

数々の使いやすい必殺技と、強力な完全燃焼アタック。さまざまな局面から連続技を狙えるのも強力だ。

技解説

居合い斬り／軸をずらしながら相手を襲う必殺技。通常技をキャンセルして出すことはできない。なお、追加入力が用意されており、弱Ⓟだと通常の立ち強Ⓟと同じモーションの技が繰り出され、強Ⓟだと相手をきりもみ状態にして吹き飛ばす。その後は、必殺技、完全燃焼アタックへも発展できる。

十文字斬り／ガードされたときのスキは甚大だが、追加入力により相手を吹き飛ばす効果を持つ。居合い斬り→十文字斬りとつなげるのは連続技の中でも基本中の基本。

居合い斬りから連続技を発展させれば、大ダメージを奪うことができる。

桜竜斬／上昇系の必殺技。使うポイントはあるが、それほど重要な必殺技ではない。

幻影蹴／バック転しながらのキック攻撃。ゲージを使わない連続技に組み込んでいけば、高いダメージが望める。十文字斬りと併用してもいい。

天雷斬／空中専用の必殺技。相手もろとも巻き込みながら地面に叩きつける。攻撃の範囲が広いため、SAの締めに適している。

暗黒幻影蹴／地上の連続技に使用できる。ただ、攻撃範囲が狭いため、スカることも。

暗黒幻影陣／最大ダメージを誇る完全燃焼アタックだが、キャンセルから出すことはできない。相手連係の割り込みに使っていくことになる。

暗黒疾風斬／風のような早さで斬りかかり、相手を貫いていく。ヒット時は相手が爆発したかのように炎に包まれダメージを与える。地上で連続技を決める際には最も信頼できる完全燃焼アタックだ。なお、ダメージは暗黒幻影蹴と同じだが、遠い間合いでもスカらない長所を持つ。

暗黒疾風斬の汎用性は高い。地上の連続技では、さまざまな状況から狙っていける。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	居合い斬り	↓↙←+Ⓟ
	十文字斬り	↓↘→+Ⓟ　後Ⓟ
	桜竜斬	→↓↘+Ⓟ
	幻影蹴	↓↙←+Ⓚ
	天雷斬	(空中で)↓↘→+Ⓟ
完全燃焼アタック	暗黒幻影蹴	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	暗黒幻影陣	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	暗黒疾風斬	↓↘→↓↘→+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	残酷斬	
正義と勇気の3プラトン	粛正の嵐	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+弱Ⓟ·強Ⓟ
	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓚ
中	←+強Ⓚ
	——

基本戦術

地上戦で基本となる連係は、｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ｝。通常の強攻撃を2回組み込めるのは強力だ。これによりヒット確認が楽になり、ダメージもアップする。そこから地上の連続技に発展させたいのであれば、→+強Ⓟへつなげる。そしてキャンセルで暗黒疾風斬。ゲージを温存したいなら、十文字斬りか幻影蹴を使っていこう。

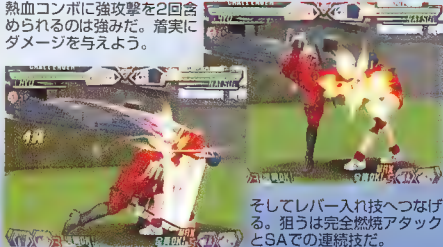
なお、ゲージを温存するなら、SAに移行したほうがダメージがより高くなる。→+強Ⓟを↘+強Ⓚにして、空中で｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ｝→天雷斬としていけばOKだ。地上でゲージを使う連続技と、ゲージを使わない連続技のちょうど中間あたりのダメージ量となる。常にゲージをMAX、3プラトンを使用できる状態でプレイしたいのであれば、連続技はすべてSAにしてもいいだろう。それほど雹の連続技には破壊力があるということだ。

居合い斬りも連続技の起点となるポイントだ。追加入力のボタンは弱Ⓟを使う。強Ⓟは相手を吹っ飛ばすため、連続技には向いていない。

理想は、追加入力の弱Ⓟにキャンセルをかけて暗黒疾風斬。無理せず十文字斬りでもOKだ。使いどころは中間距離など、やや離れた間合い。

根性カウンターで狙われにくくするため、ガードされていてもたまに十文字斬りや暗黒疾風斬まで出しきってしまうことも重要（完璧に根性カウンターを出されなければ）。このあたりは読み合い。

高いダメージを誇るが、チームも傷つけてしまう。

熱血コンボに強攻撃を2回含められるのは強みだ。着実にダメージを与えよう。

そしてレバー入れ技へつなげる。狙うは完全燃焼アタックとSAでの連続技だ。

SA始動技は↘+強Ⓚだ。ゲージ温存派であれば、こちらを基本連続技としよう。

連続技の締めに使いやすい天雷斬。ダメージが高く、連続技自体も難しくない。

居合い斬りを極める

居合い斬りの追加入力の強Ⓟ。相手はきりもみ状態になり吹っ飛んでいくが、これを暗黒幻影蹴で拾うことができる。ただし、間合いが遠いとヒットしないため実戦ではあまりオススメできない。チャンスがあれば狙ってみよう。なお、十文字斬りや桜竜斬でもヒットさせることは可能だが、受け身で回避されてしまうため、確定の連続技でないのが残念。

居合い斬りの追加入力に強Ⓟは使わないのが普通だが、大ダメージを狙うなら……、

暗黒幻影蹴を出してみよう。ただし、間合いに注意して使っていくこと。

連続技

A：｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→→+強Ⓟ｝→暗黒疾風斬

B：｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→↘+強Ⓚ｝→(ジャンプ)｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ｝→天雷斬

Aの連続技はゲージを使用するもの。さすがにダメージは高いので、積極的に狙ってほしい。BはSAを組み込んだもの。ゲージを使わないが高威力だ。

はみ出しジャスティス　通常エアバースト時（ショートエアバーストではない）の空中コンボは、｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ｝→弱Ⓟ…と、再度弱攻撃に戻れるキャラクターがほとんど。だが、雹は刀がさやに収まりきらないのか、弱攻撃にルートを戻して空中コンボを決められない。ただ、強Ⓟ後に強Ⓚを繰り出した場合に限り、刀を収めるモーションがキャンセルされるので、連続ヒットさせられるぞ。

霧嶋 九郎

霧嶋流暗殺拳を味わうがいい!

Text:ももやん

今回の影の首謀者だけあって、その実力はかなりのモノ。強力な夜叉車を武器に闘い抜け!

技解説

闇神楽/突進しながら爪で切り裂く必殺技。3回まで追加入力可能で、弱~強の組み合わせにより技の性質が変化。

初段は弱の発生が早く、強は遅いがリーチがある。基本的に、連続技に組み込めるのは弱のみである。2段目、3段目はボタンによって変化する。左の囲みを参照のこと。

空間裂き/後ろに下がりながら攻撃を繰り出し、一瞬その爪痕を空間に残す技。

下がりながら攻撃を出すので、直接当てるのは難しい。弱は横方向、強は上方向に攻撃判定が強くなっている。

六腑突き/相手の内臓を狙って突きを見舞う、危険極まりない技。強六腑突きはボタンを押し続けることでヒット数を増やすことができる。

ヒット時は追加入力することで、禁忌 力吸いに派生することが可能。ただし、攻撃発生が遅く、↘+強Ⓟからでないと連続技に組み込めない。

夜叉車/暗黒闘気をまといながら回転し、突進していく技。弱は横に、強は斜め上に突進していく。突進後、1回だけ上下を含む前5方向へ方向転換できる(レバー+Ⓚ)。

ガードされても動き方次第で有利に展開できるので、攻撃の要ともいえる技だ。

地上での連係(ガード時)に強夜叉車→↓+Ⓚと組み込むと、スキなく相手の目の前に着地することができる。ここから投げを狙うか、2(3)プラトンを狙うなどの選択をかけることが可能だ。

連続技に組み込んだ場合、強夜叉車→↓+Ⓚと入力し、空中の相手に対して空中投げを狙うといった戦法も可能。受け身の取り方によって投げのタイミングが変わるが、決まれば大ダメージとなるぞ。

闇駆け/構えを取り、相手の攻撃を受けると背後まで移動する特殊な必殺技。弱で構え、近距離で攻撃を受ければ、確実に相手の背後を取れる。

ただし、下段判定の技は受けることができないので、多用は禁物である。

霧嶋流 狂獣裂破/突進しながら、攻撃判定を持った残像を残す完全燃焼アタック。

攻撃発生は並以上、ダメージも大きいので、連続技に組み込んでいきたい。

霧嶋流 真空闇嵐/相手の足下から強烈な風を起こし打ち上げる、完全燃焼アタック。ヒットすると相手は空中に浮き、SAを狙える状態になる。追加入力で闇嵐を2回続けて出すことも可能(2ゲージ消費)。

弱強で嵐の発生位置が異なるのだが、強は連続技に組み込めないので、使うのは弱のみで十分だ。

禁忌 力吸い/六腑突きで突き刺した腕から相手の体力を奪い、自分の体力に変換してしまう技。

六腑突きからの追加入力技で、六腑突きヒット時しか発動しないので、常に追加入力をしておくといいだろう。

闇神楽の連係

①弱(強)→弱→弱/3段目まで連続技になる、ベーシックなルート。2段目で止めるとスキが小さい。
②弱(強)→弱→強/連続ヒットは2段目まで。3段目が中段技。3段目のスキが小さく、ガードされたときの連係として使える。
③弱(強)→強→弱/2段目まで連続ヒット。2段目が中段なだけで、いまいち使い道が見あたらない。
④弱(強)→強→強/3段目まで連続。2段目が中段、3段目が下段となっている。ダメージが一番大きいので、使いやすい。

六腑突きは発生が遅いので、なんとか↘+強Ⓟから狙ってみよう。

六腑突き→力吸いは、常に入力しておこう。暴発はしないので、積極的に。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	闇神楽	↓↘→+Ⓟ(3回まで)
	空間裂き	↓↙←+Ⓟ
	六腑突き	→↓↘+Ⓟ(強のみタメ可)
	夜叉車	↓↘→+Ⓚ(空中可)
	闇駆け	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	霧嶋流 狂獣裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	霧嶋流 真空闇嵐	↓↙←↓↙←+Ⓟ(2回まで)
	禁忌 力吸い	(六腑突きHIT時)↓↘→↓↘→+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	霧嶋流 十文字殺法	
正義と勇気の3プラトン	霧嶋流 一文字連殺	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	↘+強Ⓟ
	—
	—
AB	↘+強Ⓚ
SA	↓+強Ⓟ
中	←+強Ⓟ
	←+強Ⓚ

夜叉車で攻め続けろ!

九郎は基本技のリーチが長いので、地上戦での立ち会いは{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ}で押していける。↓+弱Ⓚスタートでもいいだろう。その後は{強Ⓟ→強Ⓚ}→強夜叉車→↓+Ⓚと動く。この連係は、ヒット・ガードに関係なく有効なものだ。

ガードされたときは相手の目の前に着地するので、そこから投げや2プラトン、3プラトンを狙う。夜叉車ヒット時は空中投げを狙っていこう。夜叉車は単発で使っても強力な必殺技なので、積極的に使っていこう。

根性カウンターには、↘+強Ⓚのエアバースト始動技か、↘+強Ⓟの下段攻撃がオススメだ。↘+強Ⓟは攻撃発生が非常に遅いものの、当たれば弱六腑突き→禁忌 力吸いまで連続技になるので、狙う価値は十分にある。

闇神楽の2段止めなども有効な戦法なので、連係に交ぜてみよう。

愛と友情の2プラトン

空中に打ち上げた相手を2人で攻撃し、クロスキックを浴びせる。

霧嶋流 一文字連殺:相手を攻撃中のパートナーもろとも串刺しにする、残忍な技だ。

連続技

A:{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→強夜叉車→追加入力

B:↘+強Ⓟ→弱六腑突き→禁忌 力吸い

C:{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ}→霧嶋流 狂獣裂破

D:{弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ}→霧嶋流 真空闇嵐×2→(ジャンプ){弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓚ}

E:↘+強Ⓚ→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→}弱Ⓚ→弱Ⓚ→弱Ⓚ→弱Ⓚ→弱Ⓚ→{弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓚ}

九郎の基本となるのは、Aの連続技。ヒット後、自分が有利に動けるのでオススメだ。ダメージを優先するなら、最後を→+強Ⓚに替えるといい。Bの連続技は、根性カウンターから狙ってみよう。Cはゲージ1本、Dは2本を使った連続技だが、実際のダメージは同じ。ということで、見た目を優先しないのであれば、Cを狙っていくのが効率的だ。

はみ出しジャスティス 九郎のエアバースト連続技で、最後の締めに→+強Ⓚを使っているが、実は欠点がある。相手が「ニュートラル受け身を取って投げを入力し続けている」と、同時に落ちてきた九郎を空中投げすることができてしまうのだ。九郎は投げ返しできない状態なので、完璧な反撃技となる。これをやられるようなら、最後を強Ⓟ→空中夜叉車で締めるようにしよう。

NEW COMER PICK UP

ヴァッツ

必殺技が強力だ!

➡+強Ⓟから完全燃焼アタックにはつなげられないものの、強力な必殺技の存在により、安定した闘いが望めるようになる。

Text：がっちん

バツがベースとなっているヴァッツだが、➡+強Ⓟが相手を吹っ飛ばす効果があるため、連続技には組み込めない。地上戦では、強Ⓟからの闇神楽2発止めと夜叉車を主戦力としていこう。ヒット確認はあまり気にしなくてもいい。

技解説

気合弾／オーソドックスな飛び道具。空中でも可能。

闇神楽／ボタンの追加入力で、計3発の技を繰り出せる。2発止めすれば相手は打撃技で反撃できないため、多用して構わない。逆に、ヒット時は反撃されてしまうため、3発目まで出してダウンを奪おう。

夜叉車／超高速回転で浮遊する必殺技。この技は、レバー方向+Ⓚボタンで↓・↘・➡・↗・⬆の5方向に追加入力が可能。オススメは↓で、ガードされていても反撃されない。なお、ヒット時はどの方向でもヒット数に変化はない。

六腑突き／強のみタメが可能。ヒット数は2～7で、最大までタメた場合の威力は完全燃焼アタックを超える。

暗黒気合弾／気合弾のパワーアップ版で、空中でも出せる。ただ、強攻撃から連続ヒットしないため、やや使いにくい。

暗黒闇神楽／こちらも闇神楽のパワーアップ版。強攻撃から連続技となるので、地上では使用する機会が多い。

立ち強Ⓟから必殺技、完全燃焼アタック、SAへとつなげていくのが基本戦術だ。

↓+Ⓚの追加入力を覚えると使いやすい夜叉車。強気で技を出していけるのがいい。

連続技

A：｛立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ｝→暗黒闇神楽

B：｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→↘+強Ⓚ｝→（ジャンプ）｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡+強Ⓟ｝

Aは地上の基本連続技。立ち弱Ⓟ始動は反撃等に使用し、普段はしゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟを使う。Bの最後は、➡+強Ⓟを空中気合弾にしても構わない。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	気合弾	↓↘➡+Ⓟ(空中可)
	闇神楽	↓↙⬅+Ⓟ(連打)
	夜叉車	↓↘➡+Ⓚ(空中可)
	六腑突き	➡↓↘+Ⓟ(強・タメ可)
完全燃焼アタック	暗黒気合弾	↓↘➡↓↘➡+Ⓟ(空中可)
	暗黒闇神楽	↓↙⬅↓↙⬅+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	W暗黒気合弾	
正義と勇気の3プラトン	ファイナルシンフォニー	

レバー入れ技一覧

特殊技	➡+強Ⓟ
	➡+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓚ
中	⬅+強Ⓟ
	⬅+強Ⓚ

愛と友情の2プラトン

ふたりそろっての暗黒気合弾。ダメージを与えるタイプだ。

NEW COMER PICK UP

バーニング・バツ

三日月キックに注目!

バツとの目を見張るほどの違いはないが、三日月キックのパワーアップは強力な武器となる。押しまくれるぞ。

Text：がっちん

技解説

気合弾／ごく普通の飛び道具。空中でも出すことができる。

バーニングエルボー／空中へと跳び上がり相手を攻撃する。強で出すと、さらに反対の手で追加のダメージを与える。

三日月キック／バツのものと同名の必殺技だが、地上戦での主力になり得る。ガードされたときのスキが小さく、むしろこちら側が有利になるからだ。ヒット時は、逆にやや不利であるが、反撃されるほどではない。根性カウンターを恐れず、多用していくことをオススメする。

彗星キック／空中専用の必殺技。下方向へ鋭角に攻撃するので、カス当たりになってしまうことが多い。ABとの相性はあまりよくない。

熱血全開気合弾／➡+強Ⓟからの連続技に使用していこう。

全開ガッツアッパー／技の発生は遅いため、連続技には組み込めない。ヒット後は相手を空中へ打ち上げるので、さまざまな追い打ちが可能だ。相手の連係に対しての割り込みや根性カウンターに使おう。

全開彗星キック／彗星キック同様ABには使いにくい。

忌野流 モズ落とし／コマンド投げの完全燃焼アタック。空中で使用する場合は、やられ状態の相手を投げられないことに注意。

バーニング・バツは、バツの基本をそのまま流用できる。すんなり入れるためオススメ。

三日月キックはバツよりパワーアップしている。これにより、ゴリ押しが可能だ。

連続技

A：｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→➡+強Ⓟ｝→熱血全開気合弾

B：｛しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→↘+強Ⓚ｝→（ジャンプ）｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡+強Ⓟ→➡+強Ⓚ｝

Bの連続技でダメージを上げたいなら、最後のレバー入れ技の部分を熱血全開気合弾にするといい。ただし、タイミングがシビアで難度がやや高くなる。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	気合弾	↓↘➡+Ⓟ(空中可)
	バーニングエルボー	➡↓↘+Ⓟ
	三日月キック	↓↙⬅+Ⓚ
	彗星キック	空中で↓↙⬅+Ⓚ
完全燃焼アタック	熱血全開気合弾	↓↘➡↓↘➡+Ⓟ(空中可)
	全開ガッツアッパー	↓↙⬅↓↙⬅+Ⓟ
	全開彗星キック	空中で↓↙⬅↓↙⬅+Ⓚ
	忌野流 モズ落とし	↓↘➡↓↘➡+Ⓚ(空中可)
愛と友情の2プラトン	熱血W気合ビーム	
正義と勇気の3プラトン	ファイナルシンフォニー	

レバー入れ技一覧

特殊技	➡+強Ⓟ
	➡+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓚ
中	⬅+強Ⓟ
	⬅+強Ⓚ

愛と友情の2プラトン

ビームで相手を空中に打ち上げて、ダメージを与えるタイプ。

はみ出しジャスティス

ヴァッツ：ヴァッツはレバー入れ技が熱血コンボに組み込みにくいので、必殺技である闇神楽と夜叉車は多用していこう。2発止めと追加入力の↓+Ⓚを使えば反撃されないのは強力だ。

バーニング・バツ：バツと同様に➡+強Ⓟからの連続技が安定しているため戦術的に大きな変化はない。むしろ三日月キックがパワーアップしている。ツープラトンも一見の価値あり。

WILD醍醐

通常の醍醐とそれほど大きな違いはないので、醍醐を使っていた人なら問題なく使えるキャラだ。

暴走・漢の背中は発生が遅くなっており、連続技に組み込めない。

{ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}とつなげられるのは、WILD醍醐の特権。

醍醐との比較

見た目こそ醍醐と違うWILD醍醐だが、いざ使ってみると大きな違いはないことに気が付くだろう。必殺技に関してもほとんど同じで、演出などが違うものの、技の性能に違いは見られない。

よって、ここではWILD醍醐の技には触れず、ノーマル醍醐との違いについて説明していきたい。

まず、比較的分かりやすい両者の違いとしては、「攻撃力と防御力の差」がある。ノーマル醍醐は防御力が高く、逆にWILD醍醐は攻撃力が高くなっているのだ。

もう一つの違いは、熱血コンボのルートにある。ノーマル醍醐は{強Ⓟ→強Ⓚ}とつなげることが可能なのに対し、WILD醍醐はこれができないため、強Ⓟからレバー入れ技に移行するしかない。しかし、エアバースト中に限っては逆に手数が増え、WILD醍醐は{強Ⓟ→強Ⓚ}とつなげられるようになる。

結果としては、基本攻撃力ではWILD醍醐が勝っているものの、連続技の手数の多さにより、トータルダメージではノーマル醍醐のほうが勝るということになる。

しかし、性能うんぬんより、キャラの見た目で選んで楽しむのも『ジャス学』だ。

連続技

A:{弱Ⓟ→弱Ⓟ→↓+強Ⓟ→→+強Ⓟ}→暴走・無双正拳突き→(ダッシュ)大地突き

B:↘+強Ⓟ→ジャンプ→{弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ}→{弱Ⓟ→強Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→強暴走・硬気功塊

Aは地上の基本連続技。体力半分近くを奪うことが可能。最後のダッシュ→大地突きがポイント。Bはノーマルより簡単。空中戦では優れている。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	無双突き	↓↘→+Ⓟ(強・3回可)
	無双裏拳	→↓↘+Ⓟ
	大地突き	↓↙←+Ⓟ
	無双蹴り	↓↘→+Ⓚ
	気功塊	空中で↓↘→+Ⓟ
完全燃焼アタック	暴走・無双正拳突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	暴走・漢の背中	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	暴走・硬気功塊	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	男の中の狂気	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ
	→+強Ⓚ
	——
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓚ
中	←+強Ⓟ
	——

愛と友情の2プラトン

相手を振り回して自分に当てるので、ダメージを受けてしまう。

デモン DEMON雹

熱血コンボの手数は少ないが、→+強Ⓟと疾駆で相手を圧倒できる。刀を使った長いリーチにも注目だ。

デモン雹のベースは雹だが、感覚的に違う部分も多い。立ち強ⓅがⓅⓅⓅと出せるし、↓+強Ⓟも3段まで出る。このあたりをうまくつなげていき、必殺技、完全燃焼アタックでダメージを奪っていこう。

技解説

殺刃/衝撃波状の攻撃を、目の前に発生させる。衝撃自体は飛び道具ではない。強攻撃からなら連続技になる。

昇斬/上昇系の必殺技。弱で出すと発生が早く、弱攻撃からでも連続ヒットする。

幻影蹴/空中でも使用できる。使いやすいが、決め手に欠ける必殺技だ。

疾駆/ヒットしていれば、ボタンの追加入力により1往復半、合計3発の攻撃が繰り出される。要目押し。ゲージを使わない連続技では高ダメージを誇るので、マスター必須。

霧幻流 瞬殺無音/入力完成後、再度Ⓟを入力すると技の発動が早くなる。なお、距離が開いている場合は相手に詰め寄って技を発動させたいので、追加入力は必要ないだろう。

霧幻流 暗黒衝撃斬/地面を這う衝撃波を、画面の端まで飛ばす。地上での連続技の締めにも使えるため、重宝する完全燃焼アタックだ。

霧幻流 闇吹雪/空中でも使用できるため、SA連続技の締めに使っていこう。

地上戦では疾駆で相手にプレッシャーをかけよう。ヒットしていたら追加入力を。

SAへ持っていった場合の締めは霧幻流 闇吹雪を使おう。なかなかのダメージだ。

連続技

A:{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→→+強Ⓟ×2}→霧幻流 暗黒衝撃斬

B:{しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→↘+強Ⓚ}→(ジャンプ){弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→霧幻流 闇吹雪

Aの連続技はゲージを使用するもの。さすがにダメージは高いので、積極的に狙ってほしい。BはSAを組み込んだもの。ゲージを使わないが高威力だ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	殺刃	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	昇斬	→↓↘+Ⓟ
	幻影蹴	↓↙←+Ⓚ(空中可)
	疾駆	↓↙←+Ⓟ(HIT目押し可)
完全燃焼アタック	霧幻流 瞬殺無音	↓↙←↓↙←+Ⓟ 後Ⓟ
	霧幻流 暗黒衝撃斬	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	霧幻流 闇吹雪	↓↘→↓↘→+Ⓚ(空中可)
愛と友情の2プラトン	霧幻流 残酷斬	
正義と勇気の3プラトン	粛正の嵐	

レバー入れ技一覧

特殊技	→+強Ⓟ×3
	→+強Ⓚ
	←+強Ⓟ
	——
	——
AB	↘+強Ⓟ
SA	↘+強Ⓚ
中	←+強Ⓚ
	——

愛と友情の2プラトン

相手のみならず、自らのパートナーにもダメージが及ぶ。

はみ出しジャスティス
醍醐:ノーマル醍醐と大きく異なる、暴走・漢の背中。ノーマルにくらべ攻撃発生が遅く、連続技に組み込むことができないため、ダウンを奪ってから近づいて入れる使い方ぐらいしか……。
デモン雹:ノーマル雹とだいぶ熱血コンボのルートが違うので注意。こちらは、強Ⓟ→強Ⓚとつなげられない代わり、立ち強Ⓟ、→+強Ⓟが3発出せる。基本は立ち強Ⓟ→→+強Ⓟ×2だ。

燃えジャス 開発生徒会通信

開発者に「燃えジャス」にまつわるさまざまな質問をぶつける「開発生徒会通信」。今月のゲストは、「燃えジャス」キャラの生みの親、えだやんさんだ！

第二回　えだやん さん
（燃えろ！ジャスティス学園デザイナー）

——[illegible]

えだやん　家庭用との兼ね合いもあり、かなりきついスケジュールで、終わったあとは燃えカスになりました。結局都合により両方の発売が遅くなってしまい「それならもっとしたいことあったのに！」と思いました。ほかにも色々ありましたけど、今では良い思い出にしておきます。

——[illegible]

えだやん　雷蔵復活の他、用務員のじいさんが出せたらなと（勝手に）思ってて、絵的には今までやってきて歪んできた部分を原点回帰しつつも新しい「ジャスティス絵」を描きたいなと思ってます。

——[illegible]

●**サキ**…次回作はスケ番は欲しいねと言われてたので、ベタ路線＋自分の趣味（走りすぎ）で、とにかくかっこいい奴にしようと、ある意味新キャラ中一番「狙って」デザインしました。（自分も結構気に入ってます）武器は最初から鎖を持たせようと決めてたんですが、単に持たせてるのも面白くないので制服のタイの代わりにしました。しかしホントにやったら肩こるでしょうね、アレ。

●**ゆりか**…スケ番とくればお嬢様もいるだろうってことで、お嬢様のキーポイントである「縦ロール」を大胆（すぎ）にフィーチャーしてみました。（ロベルトを初めて見た時のような衝撃を与えられたら、ある意味成功です）髪の色は家庭用の没キャラ、音楽の先生（青春日記2参照）同様「音楽系だからバッハ色にしよう」と心に決めていたのでああしました。また、前から黒目がち（だけ？）のキャラを出したかったので「少女まんがに良くいるし、こいつだったら違和感ないはず」と思い決定、案外はまって良かったです。受けは悪いかもしれないけど自分的にはある意味一番「ジャス学」なキャラだと思ってます。

●**九郎**…見た目から悪いこと考えてそうな奴って感じにしました。あの髪型はゆりかの兄弟にしようと（勝手に）思って早くから決めてました。服は色々悩んだあげくラバー製のツナギ学生服（なんだそりゃ）に肩を鎖帷子にして無理矢理忍者っぽくし、当初から雷蔵（夢幻？）の技をかっこよく使うと（また勝手に）決めてたので、爪付き手袋を装備。ゲーム的にちょっと路線が違うかなとも思ったけど胡散臭さは出たので良かったかな？　ここだけの話、実はこいつの原型は色々な意味で評判だったドラマCDに登場する「有瀬祐」なんです。普段の青い制服は祐だった頃の名残です。（ブックレットの印刷が白黒だったから分からないだろうけど）

●**ヴァツ**…企画初期から偽者を出そうと話があって、「あんまりにバカすぎるんじゃ？」と思いつつもゲーム自体が「そんな感じ」になっていたので、開き直ってデザインしました。正体の九郎をにおわすために髪にメッシュを入れ（海原雄○風）体格も変更、モデルも新たに作ってもらいました。しかし、今考えるとバツの使い回しで済ませてもっと他のキャラ作ったほうが良かったかもしれないですね（早く言え）。

●**もも**…テニス部ということで、前作の没キャラ（頭にテニスボール付いた奴）と争いましたが、結局こうなりました……嘘です。こいつは珍しく設定から構築していったキャラで、悪い時とのギャップを考えてとことん可愛げな感じにしました。ポイントは「まんが足」で、最初はやばいかなと思いましたが、画面で動くモデルを見たらすごく良かったのでそのまま行きました。キャラ的にすごく嫌われるかすごく好かれるかのどっちかだと思ってましたけど、案外評判は悪くないのでちょっと安心しました。

●**委員長**…これは最初からまったくデザイン変えてません、コンセプトは「直球」です。これに限らず、僕がデザインしたキャラはゲーム内でのことを考えてなくて、（ゆりかのスカートや、委員長の「動き物」など）モデルにするのは難しいわ、動かしたら服から腕や足が突き抜けるわで、結局後で変えられる所は変えるんですが（片方だけだったザキのスカートのスリットを両方にしたり、処理が重くなるらしい委員長の鉢巻きをモデルではなくしたり等）、譲れない所は開き直って押し切ったりしてスタッフの皆様に色々迷惑をかけました（どうもすいません）。

——成長した旧キャラを描く際に注意した部分はありますか？

えだやん　前作の絵の不満点（太い等）を改修するつもりで描いたんですが、やりすぎて失敗した感もあるので、次があるならその辺をふまえて格好良く描きたいです。

——キャラのデザイン過程で、特に難しかった（また気を遣った）箇所はありますか？

えだやん　今回の燃えジャスはまずストーリーありきという感じだったので、あまり変わったキャラは作れなかったです（用務員出したかったなぁ……）。あと、一応ボスである九郎は、良いデザインが浮かばずホントに苦労しました、やっぱり雹のあのデザインの前にはどんな奴もかなわないですね、色々な意味で。

——女性キャラを語らせたら（デザインさせたら）業界一というカプコンさんですが、社内で一番人気の女性キャラは誰ですか？

えだやん　あまり聞いたことないんですけど、一体誰なんでしょうね？

——キャラクター（またはストーリー上）の注目必須ポイントは？

えだやん　ストーリーデモ中のカットインをがんばって描いたんで、ヒマがあったら飛ばさず見てほしいです。また、エンディング等を担当された黒修さんのイラストも要チェックですよ。

——学生を描くにあたり、参考にした資料などはありますか？　または、誰かの「青春観」が反映されている、ということは？

えだやん　バイオリンやカメラ等の小道具は結構本を見たりしますけど、キャラクターとしては特にないですね。

——特にこだわって作った部分はありますか？

えだやん　一応全部にこだわってるつもりですが、あえて言うならやっぱり顔（表情）ですか。キャラの「生き死に」に関わることだから、いつも気を使って描いてます。今回はどうだったでしょうか？　ユーザーの方達の感想が聞けるといいですね。

——21世紀を迎えての展望を教えて下さい

えだやん　良い作品をたくさん描いていきたいです。

——最後に、熱血な「座右の銘」を一つお願いします

えだやん　がんばれるときにがんばろう。

数々の苦労を経て生み出された新キャラたちの勇姿を見てくれ！

ジャスティス生徒会名簿

●**名前**：えだやん ●**役職**：デザイナー ●**担当パート**：キャラクターデザイン、デモ、販促イラスト ●**担当作品経歴**：ストリートファイターZERO2、スーパーパズルファイターⅡX、ウォーザード、私立ジャスティス学園など ●**出身高校**：鳥取県立米子高校 ●**高校生時の所属部活動**：美術部（活動はほぼしてなかった） ●**学生時代、何になりたかったですか？**：まんが家とか

ボーマンのゴッデストーク

正月気分にゴッドフック！

燃えジャス遊びまくりです。うちのチーム3人は、ももっち、アキラ、委員長の頭文字をつなげて、チーム「モアイ」

（香川県）

2月号開発者インタビューの没タイトル案「くたばれ！ジャスティス学園」はいろんな意味でスゴいと思う。みずからとどめを刺してど～する。採用されてたら「くたジャス」？

（東京都　カラーアルバム君）

次回作に期待しましょう。

新世紀幕開け運だめし「燃えジャスグッズ」プレゼント

ほどよいレア感を放出する「燃えジャスのチラシ」を3名様に大進呈。完成葉書か投稿作品の裏に、「チラシ希望」と書いてアルカディア編集部「燃ジャスコンパッション」係まで。この機会を逃すなっ！

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
「燃えジャスならももちゃん、芸能人ならミニモニが大好きなボクにも太陽は昇りますか？　青森県　おまえ君」☆明日が峠だぴょん。「ずっと気になってたんですが、今回隼人先生のジャージのズボンに輪っか（靴に通していたやつ）はないんですね。　北海道　響史郎さん」☆響子先生にフラれ（厳密には違うけど）、動揺してるのかも。

読者参加型燃えジャス支援要撃部
燃ジャースコンパッション

Text：超超勝チョネ高生徒会

燃えジャスに魂を奪かれた者の合宿所、それが燃ジャースコンパッションでございます。正月特集に寄書をくれた皆様、本当にありがとうございました！2プラトンなパーティー投稿も、タイマン勝負な独り者もまとめて紹介しまっせ！

第五回
燃えジャス
chopingの巻

（群馬県制圧！ BOS君）

（京都府制圧！ ）

（大阪府制圧！ 神（流・岩・もも担当）＋澄（ザキ&エッジ担当）
☆ジャッジメーント！ ザキ姉ともも、飼われるならどっち!?

http://www04.u-page.so-net.ne.jp/cd5/kum/

（神奈川県制圧！ kumiさん）
☆裏の「ガショ〜ン」なるシベリアギャグに、ボーマン神父一言。「……賀正だ」

（埼玉県制圧！ 緋色さん）
☆ボマっさん一言。「……半丁、しかも丁半正解だ」

（大阪府制圧！ 悟己沙也さん）
☆ほほえましい光景です。本編の九さんが非道系ガイなだけに。

（埼玉県 清華さん）
☆怖ッ！ 年賀状に「天上天下唯我独尊」とか書いてそーだ。

（福岡県制圧！ 倉長行矢さん）
☆うむぅ、正月特番してますな（募集しときゃよかった！）。

（島根県制圧！ かじやんさん）
☆今年はおしとやかな女の子になろうっ！ と、その前にやきイモ。

（徳島県制圧！ ぷく@電まにあさん）
☆今月の指導者に向いてる方々。

http://www.nmt.ne.jp/~salasu

（北海道制圧！ 九郎→木ノ下チビさん、ボーマン→（E）、ゆりか→猫野むうさん）
☆パチーッとした目のゆりかはひさびさ。新鮮ですわ。

（大分県 ぽぷろばさん）
☆モテモテっすね旦那！ どっちを選んでも生還できるみこみが……。

（熊本県制圧！ ヤサカニアン君）
☆1月号の島本センセ表紙はどうでしたか？ また漫画とかやってもらいたいのう。

燃えジャスコーナー提案目安箱

読者様が考案の、「こんなんやったら面白そうテーマ」というコーナーをバキバキ紹介したる感じ〜。EDITキャラ大会は諸般の都合で難しそうですが、VM通送大会なんかやりたいね。やりたいなぁ。

（千葉県制圧！ ウット・ナーベ・K子さん）
☆「新コーナー提案「ウチの制服着てみてチョ〜」」自分の学校の制服を燃えジャスキャラに着せるんです…いろいろと問題がありそうだが、ひっそりと募集。

（大阪府制圧！ しのっちさん）
☆EDITキャラ大会やってくんさいゲーセン様♥ MデータDの持参でゴー！

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
DC版も発売されて資料はそろった。さあ今すぐ投稿しかないよ兄さん！ 燃ジャコムへの送り先は〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「燃えジャーズエンジェル」係まで。2/20日消印有効也。メールでの投稿は、sp_moja@arcadiamagazine.com まで。

ARCADIA NEWS CLIP

BRAND NEW UPDATES

韓国版ゲームショー「Kamex2000」にて、『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001』が出展!?

REPORT

2000年12月16日から19日まで、韓国では最大規模となるアミューズメントショー「Kamex2000」が開催された。初開催となった今回は、韓国ゲームムーブメントの主流であるPCゲーム、そしてアーケードゲームが数多く出展されていた。

さて、見出しにあるように、気になる出展物が右の写真だ。これは、取材陣によるリポートによるもので、詳細は定かではない。しかし、多くのアーケードゲームが一同に出展されていたブースの一部分に掲げられた見慣れた文字！　そう、あの「ザ・キング・オブ・ファイターズ」!!　しかも、「2001」!?

この看板が掲げられていた区画は、EOLITH社というところらしく、過去の歴代K.O.F.シリーズの作品もすべて並べていたとのこと。また、写真にあるような看板や大型モニターを使って次回作への期待を醸し出していた模様。

とにかくリポートはこの画面写真1枚のみ（済みません）。じっくりと凝視してくれたまえ。う～ん、奥の大型スクリーンには、K'？　というか、アレは2000の画面か……。

さて、編集部では過去にこのコーナーでお伝えした「ブレッツァソフト製作」というニュースとこのショー出展の関連性を現在調査中だ。とにもかくにも韓国に飛ぶしかない！

ってことで、コトの真相を探ってくるので、期待して待っていてくれ!!

（取材協力：株式会社アスキー「月刊アスキー」田川ラメ夫氏　……謝謝!!）

パチスロ「サムライスピリッツS」登場！

RELEASE

「サムライスピリッツS」。遂にアルゼからSNKの格闘ゲームが発売されたのか!?　と思いきや、実はコレ、パチスロのこと。

中央のワイド液晶モニタには、主人公のナコルルや覇王丸を始め、牙神幻十郎や橘右京など、お馴染みのキャラたちが暴れまくるぞ。スロットは、初めてやる人でもわりと気軽に遊ぶことができるし、液晶を眺めているだけでも面白い。18才になったらやりに行ってみよう。

因みに、このサムスピスロットに関する詳細情報は、アルゼのホームページで入手可能だ。

http://www.aruze.com/

あの柳生課長も製品パンフレットに登場！

2000年冬季毒ガス杯結果詳報！

REPORT

すっかりお馴染みとなった、大阪AVION毒ガス杯。半年に1回行なわれる全国規模の2on2のチームバトル『バーチャロン』大会だ。年の瀬も迫った12月22日～24日の3日間を使い、今まで同様予選2日、決勝1日の形式で行なわれた。

15チームの総当たり戦で争われる決勝大会を制したのは、伏兵も伏兵、千葉は津田沼から参戦した「マダムキラーぱった死ね死ね団」（少年。氏＆ABO氏）。前評判を裏切る安定した力を見せつけ、勝率で他を上回る完全勝利。2-0で制した試合こそ少なかったが、ここぞという場面では無類の勝負強さを発揮し、見事栄冠を手にした。2位は、地元大阪勢の「毒ガス番長」（みや氏＆ジェスター氏）。ポイントでは優勝チームを上回ったものの、結果的には直接対決の敗北が響いたというところだろうか。

さて、今大会での注目点は、何といっても東西混合チームが多かったことだろう。前回上位入賞した2人を擁し、優勝候補と目されながらも3位と4位に甘んじた「チャバ9」（オナニストケトル氏＆チャバネ氏）、「神」（EXR氏＆まんぐり氏）のほか、13位のラブラブミリア（やかた氏＆ぽぱい氏）もそうだ。

こういった地区同士の交流が盛んなあたりも、長期に渡ってプレイヤーに支持され続けた人気タイトルの証といえるだろう。次回作の『フォース』が主流になっても、この流れが引き継がれることは確実だ。同様の、いやそれ以上の盛り上がりを期待したい。

順位	チーム名	構成メンバー（敬称略）	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	勝	敗	ポイント
1	①マダムキラーぱった死ね死ね団	少年。(grv)／ABO(bal)	―	◎	×	◎	○	○	○	○	△	×	○	○	○	○	◎	11	3	23 - 14
2	②毒ガス番長	みや(grv)／ジェスター(ang)	×	―	○	◎	△	△	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	10	4	23 - 10
3	③チャバ9	オナニストケトル(bt)／チャバネ(fei)	◎	△	―	△	○	◎	◎	×	○	○	◎	△	○	○	○	10	4	23 - 14
4	④神	EXR(tem)／まんぐり(grv)	×	×	○	―	△	◎	◎	×	○	○	△	◎	○	◎	◎	9	5	20 - 14
5	⑤超破壊村	こわれや(bal)／らおう(rai)	△	○	△	○	―	△	◎	△	×	○	○	◎	◎	○	◎	9	5	22 - 15
6	⑥少年と狂王	カムイ(bt)／airbird(rai)	△	○	×	×	○	―	○	△	△	◎	○	◎	○	◎	○	9	5	21 - 16
7	⑦萌えガス団プレゆうん	プレシア(ang)／こびゆうん(cyp)	△	△	×	×	×	△	―	◎	○	◎	○	◎	×	◎	◎	7	7	17 - 16
8	⑧言ってもムダ	TPC-Les(bt)／toshiaki(ddr)	△	×	◎	◎	○	○	×	―	◎	△	×	×	×	◎	◎	7	7	16 - 16
9	⑨ヤンバル・ザ・ギャランドゥ	にーな(ddr)／ぶーちゃん(ang)	○	×	△	△	◎	○	△	×	―	◎	◎	×	○	○	△	7	7	18 - 18
10	⑩しょっぱとメイの愛の手日記	しょっぱ(rai)／KAZ(tem)	◎	×	△	△	△	×	×	○	×	―	△	○	◎	○	◎	6	8	16 - 19
11	⑪マダムキラーぱった後援会	いなほん(rai)／チャンタ(ang)	△	×	×	○	△	△	△	◎	×	○	―	△	△	◎	○	5	9	16 - 21
12	⑫なるひDEよーぢ	なるひで(bal)／よーぢ(ddr)	△	×	○	×	×	×	×	◎	◎	△	○	―	◎	×	×	5	9	12 - 20
13	⑬ラブラブミリア	やかた(bal)／ぽぱい(tem)	△	×	△	△	×	△	◎	◎	△	×	○	×	―	×	◎	4	10	13 - 21
14	⑭その他大勢	十六夜(spe)／ぽへ(grv)	△	×	△	×	△	×	×	×	△	△	×	◎	◎	―	○	3	11	11 - 23
15	⑮ねこまっぷたつ	みゃ～(bal)／スガ(rai)	×	○	△	×	×	△	×	×	○	×	△	◎	×	△	―	3	11	10 - 24

ダービーオーナーズクラブ全国最強馬主決定戦「優駿王」開催！

ダービーオーナーズクラブ 全国最強馬主決定戦「優駿王」開催！

史上最大級・ダービーオーナーズクラブの全国大会。

そして最強は伝説になる。

全国一千万人のDOCファンの皆さん、お待たせしました！　遂にメーカーが主催する、公式な「ダービーオーナーズクラブ」の全国大会が開催される！　様々な難関を乗り越え、セガが、ヒットメーカーが、プレイヤーの熱い声援に応えてくれたのだ!!

ここでは、この大会の概要と、予選が開催される店舗の情報をお伝えしておこう。

大会の概要は大まかな流れとして左の囲みのように、3段階のステップになっている。

また、店舗の情報は、その膨大な数のため、必要最低限の情報しか掲載できていない。各店舗ごとの大会開催日程や、参加申し込みなどについては、各自で問い合わせてみてほしい。

STEP 1「店舗予選」

予選が開催されるのは、日本全国約600店舗。まず、各店舗ごとに「店舗大会」を行なう。

開催期日：**1/27～2/18**

ルール：新規に馬を生産し、その新馬で競う「新馬戦」。ただし、親馬カードは何枚でも持ち込み可だが、その親馬の貸し借りは禁止されている。

勝敗は、第1～7Rまでの「平レース7戦」の累計獲得ポイントによって決定される。CPUも込みで計算され、1位10pts、2位6pts、3位4pts、4位3pts、5～8位1pts、出走ミス等0pts、となっている。

各店舗ごとの上位1名のみが「エリア大会」に出場できる。

※店舗大会でのポイントは、エリア大会には持ち越されません。

STEP 2「エリア大会」

日本全国に約600名の店舗予選通過者が決定。

全国を、北海道／東北／北関東／関越／埼玉／千葉／東京第1、2、3、4／北陸・岐阜／長野／静岡／名古屋第1、2／京都・奈良／大阪第1、2、3／中国／四国／九州北第1、2／九州南の24エリアに分け、大会は行なわれる。

開催日：**3/3、4、10、11**

ルール：自分で育成した、自慢の持ち馬を持ち込んでの「エリア大会」。レースプログラム中は馬カードの入れ替え可。ただし、持ち込み可の馬カードは、一人6枚までだ。

レースプログラムは「GⅠイベントモード」にて開催される。

STEP 3「決勝大会」

日本全国から勝ち上がってきた名馬が集結。栄冠は果たして誰の手に!?

開催日：**3/20**

DOCの聖地「渋谷ギーゴ」で開催予定。

●開催店舗リスト：開催店舗を探して、ドシドシ参加しよう！　※不明な点は、大会事務局まで問い合わせてください。DOC大会事務局電話番号：03-5737-7598

北海道エリア	
クラブセガ ススキノ	011-532-9055
セガワールド 新道	011-785-2081
アミューズメントファクトリープルプル	0166-24-5077
セガワールド 旭川	0166-47-6755
フラミンゴパラダイスⅡ春光店	0166-55-3355
釧路スガイ	0154-23-3861
キャッツアイ恵庭店	0123-32-1500
キャッツアイ新札幌店	011-899-1500
キャッツアイ手稲店	011-695-1500
キャッツアイ満田店	011-885-2828
ブラボ札幌西町店	011-671-0230
ブラボ帝国座店	011-242-1033
スガイビル	011-231-7032
クラブセガ 札幌	011-512-1868
夢X(ユメックス)	011-786-2828
セガワールド 里塚	011-883-8500
キャッツアイ ミュンヘン大橋店	011-816-0168
キャッツアイ新川店	011-761-1500
麻生アミュージアム	011-736-6166
札幌アミュージアム	011-281-3606
ダイナレックス小樽	0134-21-6161
Jプラネットファンタジオ	0123-26-7221
帯広ディノス	0155-38-2811
キャッツアイ苫小牧店	0144-38-3811
セガワールド 昭和	0138-47-8350
セガワールド 北見	0157-36-8333

東北エリア	
セガワールドアクティバ	0172-27-7451
ゲームフェスタミタマ店	0172-31-2711
ファンタジーワールド シーマーク	0178-50-3237
ギガパレス青森店	0177-26-6555
セガワールド 八戸R45	0178-43-7817
K-ONE 八戸店	0178-24-9911
ギガパレス八戸店	0178-24-3363
セガワールド 青森	0177-22-9201
セガワールド 秋田	0188-64-8421
ポロス 大曲店	0187-86-3340
セガワールド 一関	0191-25-2040
セイタイトーマッハ	019-648-1408
クラブセガ 盛岡	019-653-8099
セガワールド ZOON	0225-22-7552
ブラボ仙台店	022-711-2660
シルクハット仙台店	022-222-8320
シティメイト仙台	022-791-0277
ZOOOP	022-261-4723
ジョイランド金ちゃん	022-265-9327
タイトーステーション仙台	022-262-2541
ブラボ仙台泉店	022-773-4171
セガワールド 泉バイパス	022-776-0225
セイタイトーウイングス	022-247-4392
セガワールド 南仙台	022-306-6835
Be-come名取店	022-382-5130
セガワールドセッツウイングス	022-384-8950
ビーカム成沢店	023-689-0366
セガワールド 北山形	023-681-8699
セガワールド 天童	0236-53-4759
プレビジョイカム仙台中山店	022-719-7331

北関東エリア	
セガワールド バレン	0246-58-8500
アミューつくば店	0298-39-5222
ゲームパドック総和	0280-98-5161
ナムコランド水戸店	029-241-3444
アイアイセガ茨大	0292-27-8569
プラサカプコン土浦店	0298-26-3800
セガワールド 下館	0296-28-7579
セガワールド 日立	0294-42-1213
キャロム栗橋店	0480-52-6888
セガワールド 宇都宮	0286-33-6082
シーサイドリゾートアミューズメントパーク	0286-32-5006
ブラボ宇都宮店	028-638-5011
BAZZ	0285-40-1291
スカイラブ	0283-21-3351
トライサム	0285-23-4416
ハッピーイン真岡	0285-84-8777
セガワールドフェアー	0282-25-0204
セガワールドクロノス	0287-37-3077
スーパービンゴいわき	0246-58-8811
ドリームファクトリー会津店	0242-32-5370
ネバーランド	0249-21-7010
セガワールド 日和田	0249-58-3951
ドリームファクトリーN2	024-935-5161
the 3RD PLANET 福島店	024-526-3536
スーパー ノバ 福島店	024-544-0280
プレビジョイカム水戸50号バイパス店	029-244-0390

関越エリア	
伊勢崎ナムコランド	0270-26-6750
関東スポーツセンター	0276-73-2902
スーパービンゴ館林	0276-74-8555
セガワールド 高崎	0273-21-5560
エスペランサ高崎	0723-64-8183
i will 笠懸	0277-76-7191
アピナ前橋	027-234-2702
ブリッズ太田店	0276-22-6394
セガワールド 太田	0276-49-1693
メジャーロード見附	0257-73-6256
アミューズメントスクエアチャンス	025-544-5376
セガワールド 上越	0255-26-5886
カプコサーカス新潟東店	025-275-3777
ロングラン	025-267-4768
芸夢' S ZONE	025-286-4117
プレイラウンジα+1	025-426-3133
プレイランド遊・ゆう 長岡店	0258-28-3524
メジャーロード六日町	0257-73-6256
コインレストラントップ	0257-24-0499
アミューズメントスクエアチャンス	025-362-1501
スーパービンゴ深谷	0485-74-1055

埼玉エリア	
ゲームチッタ	048-837-8001
セガワールド 狭山	0429-56-6490
ゲームシティ戸田店	048-422-6020
東京ガリバー 戸田店	048-422-7031
キャロム坂戸店	0492-84-7821
アミューズメントスペースBoo-Boss-Boss坂戸	0492-84-9270
キャロム志木店	042-487-3293
アミューズメントスペースBoo-Boss-Boss所沢	042-929-8333
クラブセガ 所沢	042-926-9009
シルクハット所沢店	0429-39-5696
ウェアハウス上尾店	048-770-3332
上尾ミナミボウル	048-773-3730
上福岡プレーランドカーニバル	0492-66-6778
清瀬ボウル	048-482-4254
プールバーセントラルクラブ 志木店	048-474-0858
モナコ 川越二号店	0492-24-2633
アミューズランドモナコ 川越店	0492-24-2454
キャロム川越インター店	0492-48-6123
セガワールドグリーンシティ	048-284-7255
ゲームシティ川口店	048-250-3855
セガワールド 川口	048-226-1191
東京ガリバー 東大宮店	048-688-6622
アリーナ	048-648-2428
オリンピア	048-647-7465
G/Cスナイパー	0486-83-6995
プールバーセントラルクラブ三芳店	0492-58-3398
セガワールド 入間	0429-65-1813
タイトーステーション入間	042-966-7180
ブラボ与野店	048-855-1131
セガワールド 和光	048-465-7161
アミューズメントももたろう草加	0489-21-1868
ウェアハウス草加店	0489-30-5261

千葉エリア	
ナムコランド越谷店	0489-60-2021
ウェアハウス越谷店	0489-73-4311
ムー大陸岩槻	048-758-7101
ブラボ岩槻店	048-798-7615
宝島新浦安店	0473-81-2466
ゲ-ムプラザセントラル浦安店	0473-55-2447
セガワールド 我孫子	0471-83-6080
サザンカテゴリー8	0439-55-5402
千葉レジャーランド 成東店	0475-80-1777
ゲームチャリオット辰巳店	0436-41-9211
大慶園	0473-37-5001
ゲームエース 南八幡店	0473-79-2861
ダイナレックス市川妙典	047-395-2364
AGスクエア習志野店	047-403-7411
東京ガリバー 松戸店	047-366-6633
ゲームソニックビーム 松戸店	0473-60-2008
プラサカプコン成田店	0476-23-8281
セガワールド 成田	0476-23-2591
オーツーパーク セガワールド	043-254-5469
ムー大陸稲毛	043-255-3257
ナムコランド幕張店	043-273-3071
セガワールド 浜野	043-265-2141
ハイテクセガ 千葉	043-221-7845
エース津田沼店	0474-75-8918
ゲームセンターフジ 船橋店	0474-25-6393
クラブセガ 柏	0471-64-0866
ゲームガリバー	0471-64-9818
グリーンドットコム	0475-22-8811
ゲームチャリオット誉田店	0432-26-9510
ラッキーフェリシダ中央	043-222-5610
東京ジョイポリス	03-5500-1801

東京第一エリア	
池袋プレーランドカーニバル	03-987-1511
ゲームフジ亀有店	
ジスト	03-3691-6618
セガワールド船堀	03-5676-2522
アミューズメントギガ	
セガワールド南砂	03-3649-1433
ツインスタージオスセガ	03-3260-7253
モナコ 下北沢店	03-3413-4045
タイトーイン綾瀬	03-3629-0610
セガワールド青井	03-3858-2666
ウェアハウス入谷店	03-3856-5833
上野パセラ	03-3832-8002
西郷会館	03-3833-0192
上野ボルテックス	03-3832-0794
ゲームシティ板橋店	03-5965-6013
アミューズメントスペースマジック	03-3937-9388
セガワールド成増	03-5998-5040
キング	03-3579-0315
後楽園アミューズメントマシンミュージアム	03-3817-6179
ゲームセンターディンドン 上野店	03-3831-5775
ゲームファンタジアシグマⅠ	03-3983-3561
タイトーイン ロサ	03-3982-1270
プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735
池袋GIGO	03-3981-6906
ゲームファンタジアサンシャイン	03-3971-9601
タイトーステーション池袋	03-5391-8501
AMサントロペ池袋	03-5979-7030
ゲームガリバー	03-950-4053
モナコ 十条店	03-3909-8113
AGスクエア赤羽店	03-5249-4836
アミューズメントスクェアJG	03-3927-5351
セガワールド光が丘	03-5393-3010

東京第二エリア	
ムトス綾瀬店	0467-70-9178
シルクハット厚木店	0462-23-7551
厚木ギガス	046-222-0286
セガワールド厚木田村町	046-295-9219
ムー大陸橋本台店	0427-70-0801
サミーズストリート156相模大野	0427-41-8195
宝島相模大野店	042-745-0419
ムトス相模原	0427-76-5001
タイトーステーション国分寺	0423-23-6572
新宿プレイランドカーニバル	03-3208-0125
ゲームファンタジアミラノ	03-3200-0884
新宿スポーツランド本館	03-3352-5489
新宿スポーツランド中央口	03-3352-1637
タイトーステーション新宿	03-5362-5108
アミューズメントフォーラム モア	03-3354-2598
タイトーイン ゲームワールド	03-3226-0395
新宿スポーツランド西口	03-3344-0748
プレイマックス新宿店	03-3342-3071
永山エンデバー	0423-89-3461
ゲームプラザセントラル聖蹟桜ケ丘店	0423-89-2281
セガワールドパルテノス	042-389-0551
プレイランドいこい町田店	0427-27-8553
AGスクエア多摩境店	042-700-0555
ブラボ調布店	0424-43-4973
モナコ 1号店	0424-84-1451
アミューズランドモナコ 駅前店	
セガワールド東大和	042-563-8901
ゲームプラザセントラル八王子店	0426-44-0078
セガワールドアルカス	042-365-2591
プラサカプコン吉祥寺店	0422-23-5201
セガワールド福生	042-553-6290
クラブセガ立川	042-521-3050

東京第三エリア	
ハイテクランドセガブラボー	045-545-9540
シルクハット鶴見店	045-541-6435
ゲームプラザセントラル 日吉店	045-564-1034
竹芝アミュージアム	03-3436-5088
六本木ボルテックス	03-3405-8157
ゲームファンタジア渋谷	03-3496-5856
クラブセガ渋谷	03-3780-2667
INTI渋谷店	03-5457-3765
ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737
タイトーステーション渋谷	03-5467-6565
ゲームプラザセントラル 渋谷店	03-5428-3261
渋谷GIGO	03-5458-2201
モナコ 阿佐谷店	03-3311-0338
ブラボ荻窪店	03-3392-7657
ディンドン 南阿佐ヶ谷店	03-3318-8476
クラブセガ秋葉原	03-5256-8123
ゲームセンターディンドン お茶の水店	03-5259-0116
遊スポット神田	03-3259-1118
神田パセラ	03-3296-7832
ゲームリリー	03-3238-9898
シルクハット京急蒲田店	03-5703-2537
セガワールド大森	03-5709-0669
シルクハット蒲田西口店	03-3733-2536
ファンファン平和島	03-3766-3860
ハイテクランドセガトーヨーボール	03-3754-7757
モナコ 中野店	03-3229-0299
モナコ 中野2号店	03-3389-4320
アムネット	03-3495-6738
クラブセガ大崎	03-3495-0520
セガワールド大井	03-3471-8181
セガフラッパーズハウス自由が丘	03-3725-3953
ハイテクランドペンギン	03-3714-6748

東京第四エリア	
ハイテクセガ三ッ境	045-365-5375
クラブセガ横浜	045-682-2890
ハイテクランドセガBREEZE	045-313-6435
ハイテクセガ新杉田	045-773-5368
AMサントロペ横須賀中央	0468-20-2660
ワンダーパーク港北店	045-948-5105
プラサカプコン磯子店	045-753-1398
ブランズウィックスボルト金沢	045-781-3112
アミューズメントパークジアス	045-476-2710
ムー大陸新横浜	045-435-0610
ゲームパニック	045-680-0260
プレイシティキャロット横浜店	045-314-7778
アメリカングラフティー	045-313-3906
AM PIA 伊勢佐木	045-250-0829
AMサントロペ伊勢佐木町	045-232-2006
ブラボ鶴見店	045-584-8585
ブラボ都築店	045-929-3567
アミューズメントパークネバーランド	045-912-6111
セガワールド大船 ソニックアイランド	0467-44-5079
座間ムトスイースト	0462-57-2413
ペンギンハウス相模原	042-746-4358
ゲームコーナーIC	0463-77-2115
GAME PARK OLIO	0463-84-5651
タイトーステーション溝の口	044-844-7252
シルクハット京急店	044-211-9809
サムズタウン川崎(事務所)	044-222-3285
アミューズメントパークPIA	044-200-0285
シルクハットチネチッタ店	044-211-4222
アップル 3号店	0462-61-7642
ゲームインファンファン藤沢	0466-25-3255
スーパージョーカー藤沢店	0466-28-1105
アミューズメントランドYAZ平塚店	0463-51-1577

ARCADIA News Clip Brand New Updates

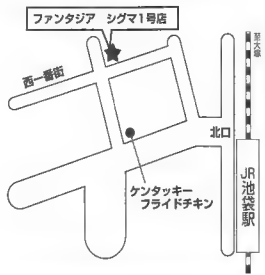
バレンタイン＆ホワイトデースペシャルイベント開催！

EVENT

東京・池袋にある『ゲームファンタジア　シグマ1号店』は、地下2階から4階まで遊びがギッシリ詰まった大型のゲーム場だ。地下2階にあるビデオゲーム専用フロアに、レトロゲームコーナーが設けられている。月替わりで10台設置されているレゲーから1台を選出して、ハイスコアのランキング集計が行なわれている。ラインナップはどんどん入れ替わっていくので、どんなレゲーが入荷されているのか、マメに足を運んでみよう。

このほか、新作や人気ゲームの方でも月替わりでランキング集計を行なっている。参加費用は無料（プレイ料金のみ）なので、誰にでも気軽に参加できる。集計対象のゲームをどんどんプレイして、ランキングに名前を載せよう！

また、今回特別にこのアルカディア本誌を持参してくれた人には、レゲーコーナーの中から1台、2クレジットもサービスしてもらえる。その上さらに、次回来店したときに1階のゲームが利用できる2クレジットサービス券までプレゼントしてもらえるのだ。この読者サービスを利用してみようと思う人は、お店の1階にいるスタッフに声をかければOKだ。

そしてなんと！　メダルゲーム遊び放題のフロアーも用意されているというのだ。もうこれは、アルカディア本誌を持って行くしかないぞ。

セガ、回転寿司に新オーダーシステム供給

NEWS

TFTの画面を泳ぐ魚をタッチすると、その魚をネタにした寿司の注文ができるというシステムをセガが開発、回転寿司チェーンに納入されることとなった。このオーダーシステムは、関西を中心に急速に成長を続ける回転寿司チェーン「株式会社くらコーポレーション」に供給される。このシステムはセガが独自開発して昨年2000年6月より販売を開始した『フィッシュライフ』をベースに、応用開発されたものだ。タッチパネル方式TFTモニターを端末としてメニューを紹介、各テーブルで画面にタッチするだけのシンプル操作で注文ができる。音声認識機能を活かして、声による注文も可能だ。さらに、画面内を泳ぐ魚の映像から寿司ネタとなる魚の生態も学べるのだ。

2001年2月に堺市泉北店(大阪府堺市大庭寺814-1)にて16テーブルの実験導入を行なうということだ。行ってみれば話のネタになる？

北陸・岐阜エリア	
ニッケルシティ魚津	0765-23-1102
ジョイランド金津店	0776-73-5063
ジョイランド東鯖江	0778-53-1900
ジョイランド江守店	0776-33-1900
ジョイランド 大和田店	0776-52-1818
セガワールド武生	0778-21-1675
セガロイヤル	0762-69-2652
セガワールド近岡	076-239-3644
セガ・アリーナ	0776-52-0806
セガワールド高山	0577-35-5077
ワンダーパーク岐阜店	058-388-7658
ファンタジアン柳津	058-279-2288
遊屋楽造	058-393-3979
ファンタジアン精華	058-253-8020
アミューズメントJ 大垣店	0584-88-0862
クラブセガ リバーサイドモールシンセイ	058-324-7404
岐阜GIGO	058-264-3130
クジラドーム	0583-71-7701

長野エリア	
ブランズウィックスボルト岡谷	0266-22-9990
プラボ南松本店	0263-26-9739
タイトーアミューズメントシティ松本	0263-58-6234
プレイタウンパル伊那店	0265-73-6917
遊園ラス	0262-57-5488
アピナ諏訪インター	0266-53-1181
ゴンドープラスワン	0262-37-5783
アピナ村山	026-295-9911
アピナ大橋	026-225-8765
アピナ[illegible]	0263-82-9248
ハイテクセガNAGANOシーワン	026-226-3966
セガワールドエデン	0263-52-8791
セガワールド上田	0268-27-5777

静岡エリア	
プレイタウンパル国母店	0552-27-7513
プラボ上石田店	0552-27-9715
プレイタウンパル石和店	0552-63-3126
プレイタウンパル富士吉田店	0555-22-8668
AGスクエア掛川店	0537-23-9722
ナムコランド大井川店	054-662-1447
the 3RD PLANET 焼津店	054-628-6503
AGスクエア[illegible]田店	0538-35-8545
the 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387
ブリッズ南浜松店	053-442-7235
ポート24浜松店	053-440-5588
the 3RD PLANET アラジン富士店	0545-57-7777
ジョイスクエアイン浜松	053-422-2086
セガワールド静岡	054-252-3591
セガ・チャーリーワン	054-265-0219
ハイテクランドセガアキューズ	0559-52-5535
セガワールド[illegible]枝駅南	054-636-4416
セガワールド緑が丘	054-283-3328
セガワールド富士	0545-72-1495

名古屋第一エリア	
名古屋レジャーランド大高店	052-625-5360
キングジョイ	052-241-9515
ブランズウィックスボルト名古屋	052-261-3111
アムス(スポーツガーデン)	052-321-7400
プラボ中川店	052-439-1250
タカラ島 ワンダーシティ	052-505-1866
タイトーイン名駅	052-566-2115
ゲームシアタードラッピーレジャック店	052-583-0207
エムズパーク鳴海店	052-621-1186
プラボ名古屋店	052-683-8765
HOT ROD	052-694-2881
PAO	052-771-2311
コムテックプラザ	052-807-2666
AGスクエア栄店	052-961-7599
ヤング マン	052-971-8735
シルクハット名古屋店	052-972-0601
ポート24御津店	05337-6-3209
ユーファクトリー岡崎店	0564-24-2581
セガ・デポルテ	052-222-3920
キャット中川	052-303-9701
ハイテクセガ金山	052-323-0121
アミューズメントプラザワイド	052-601-2999
セガワールド南陽	052-693-1039
マジカルストリート セガ	052-796-3773
セガアリーナ豊橋	0532-29-8511
キャット豊川	05338-9-4620
セガワールド豊明	0562-97-9231
カーニバル・C・ドーム	0563-54-7077
キャット安城	0566-74-8238

名古屋第二エリア	
三郷バッティングセンター	0561-52-4564
エムズパーク	0565-71-0027
ユーファクトリーII	0565-71-0222
アミューズメントプラザメイホウランド	0566-27-5822
春日井アミュージアム	0568-56-1258
一宮タイガー	0586-24-2472
牛野バッティングセンター	0586-24-4371
プレイセブン	0586-46-4925
名岐サンサーカス	0586-76-1215
ワンダーパーク稲沢店	0587-34-1110
ブランズウィックスボルト江南	0587-55-3221
GAME OFF 四日市店	0593-49-1041
ビッグジョイ	0593-88-9000
ブリッズ桑名店	0594-24-5148
ダイナレックス桑名	0594-24-6230
ハミングタウン	0595-21-8868
メルクス東名	0561-85-6211
キャット豊田	0565-24-2717
アミューズメントプラザ マルシン	0566-25-5001
キャット小牧	0568-71-0005
セガワールド春日井	0568-89-3081
キャット半田	0569-24-5226
セガワールド一宮	0586-23-5125
キャット江南PART2	0587-56-0800
セガワールド ジョイファクトリー	0592-35-0770
四日市ガルボ	0593-47-5631
セガワールド スキップタウン	0593-84-0300
セガワールドナツミ	0595-64-7588
セガワールド松阪	0598-22-3611

京都・奈良エリア	
京都ジョイポリス	075-365-8778
セガワールド六地蔵	075-603-3220
セガワールド久御山	0774-43-1961
サンサーカス河原町	075-212-3303
アミューズメントスクエア モナコ	0774-44-8378
ビバーチ久御山	075-631-8000
ワンダータワー京都店	075-254-0765
アミュースメントスペースA-CHO	075-251-2333
プラボ京都南店	075-924-6262
タイトーステーション伏見桃山	075-623-4060
セガワールド今堅田	0775-74-2051
セガワールド草津	0775-61-6577
セガアリーナ浜大津	0775-23-7015
セガワールド甲西	0748-72-5822
プラボ草津店	077-569-0047
ワンダーパーク彦根店	0749-27-6211
AMデプト	0742-26-7789
セガワールド阪奈SG	0743-73-9379
セガワールド橿原	0744-29-8140
スマイルビデオストア	0744-24-1233

大阪第一エリア	
梅田ジョイポリス	06-6366-3647
ハイテクランドセガミスト2	06-6344-5270
ハイテクランドセガ紫光	06-6365-5955
プラボ梅田2号店	06-6362-2088
純情モンテカルロ	06-6311-6069
プラボ梅田店	06-6365-0804
アミューズメントスペースフジ	06-6358-7705
ジョイランド天六	06-6351-1530
ヤングプラザABC	06-6313-4118
ペンギンファンタジオ	06-6361-1078
プレイシティキャロット第4ビル店	06-6341-8263
セガワールドつかしん	06-6420-3621
アミューズメントフィールドフェスタ尼崎	06-6417-7908
アルゴ	078-334-3031
AGスクエアGIG'S	078-392-3377
神戸かもめ[illegible]	078-360-6170
セガ・アジュール	078-857-5520
プラボ神戸西店	078-978-5110
サンサーカス玉津	078-921-2200
セガワールドながさわ	078-941-6642
ハイテクセガ姫路OS	0792-22-6455
ハイテクランドセガ姫路スターレーン	0792-85-3841
ブリッズ姫路店	0792-33-4280
ゲームアイビス	0792-77-2320
プラボ新神戸店	078-262-2869

大阪第二エリア	
セガアリーナpa・dou	06-6583-5100
セガワールド今福	06-6931-1875
ハイテクランドセガ AMシアター	06-6647-0716
ゲームランドエース	06-6623-0228
アミューズメントパークパスカ	06-6627-6686
ハイテクランドセガ平野	06-6794-0133
シネセット	06-6576-6643
ムーンライト弁天町	06-6577-7889
ブリッズすみのえ店	06-6682-6856
シャトーEX	06-6882-4801
G-スポット 瓜破店	06-6700-1766
タイトーイン606	06-6797-6007
セガワールドフェスティバルゲート	06-6635-1366
ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692
セガワールド枚方	072-898-9019
プラボ枚方店	0720-98-3260
ブランズウィックスボルト茨木	0726-21-5005
ダイナレックス茨木	0726-20-1321
ゴールドラッシュ	06-6368-5130
チャレンジャー関大前店	06-6389-8072
プレイスポットネイブル	06-6338-9734
ハイテクランドセガ西中島	06-6309-5125
タイトーイン豊中	06-6844-0586
PAO	06-6857-5226
セガワールド新三国	06-6332-9521

大阪第三エリア	
心斎橋GIGO	06-6213-8024
ニューヒカリ	06-6213-3478
アムパークビッグジョイ	06-6253-1557
プラボ千日前店	06-6634-7031
J・J	06-6213-2590
ABABA	06-6907-1122
リノ 戎橋店	06-6631-6151
プラボAV'S店	06-6644-2810
よしもとアミュージアム	06-6641-7033
ハイテクランドセガ香里	072-834-5194
セガワールド門真	072-881-2003
アミューズメントスペースOKA I	0726-61-3334
セイタイトービックアロー	0723-35-9031
ハイテクランドセガ千代田	0721-52-3848
セガワールド福田	0722-36-9378
岸和田アミュージアム	0724-33-9711
AGスクエア岸和田店	0724-23-9733
ハイテクセガ岸和田	0724-32-8195
セガワールド貝塚	0724-39-3295
セガワールドりんくう	0724-63-8590
セガワールド布施	06-6783-6999
G-スポット 八尾店	0729-48-6995
アミューズメントフィールドフェスタ八尾	0729-25-0100
ワンダースクエア	0734-24-0253
セガワールド岩出	0736-63-2405

中国エリア	
岡山ジョイポリス	086-232-8790
A/Pギミック・セガ	086-274-3801
セガワールド倉敷	086-434-9300
スターダスト	086-225-3206
テクノランド	086-255-5612
楽遊楽座	086-281-3600
スウィートピーランド	086-430-5234
プラボ五日市店	0829-21-8576
アミパラ2000	082-297-7135
パリオ フィエラ ディ プローバ	082-242-7588
ダイナレックス広島	082-506-0021
アミパラ キャッスル店	0849-25-8867
セガワールド福山南蔵王	0849-45-5205
ハイテクセガパドック	082-262-3335
セガワールドMEGA	082-870-5432
セガワールドメガ海田	082-824-5550
広島GIGO	082-541-6345
セガワールド東広島	0824-22-9872
セガワールド出雲	0853-23-1870
セガワールド鳥取	0857-24-2128
セガワールド米子	0859-24-5868

四国エリア	
セガワールド伊予三島	0896-24-8280
クラブセガ松山	089-931-5379
セガワールド今治	0898-36-6518
セガワールド砥部	089-957-1770
セガワールド枝松	089-935-5414
ワンダーパーク今治店	0898-34-1469
セイタイトー衣山	089-970-8844
駅前スタジアム	0899-41-7551
グランシティーMG	089-971-3711
セガワールド高松	087-866-9526
セガワールド三木	087-898-6481
サーカスサーカス志度店	0878-94-5006
セガワールドスエヒロ	0886-54-1550
スーパービンゴいわき	0246-58-8811
ハイテクランドセガ土佐	088-840-9067
セガワールド南国	088-864-2921
プラサカプコン高知店	088-826-8077

九州北第一エリア	
セガワールド有明プラザ	0968-63-0294
遊道楽嘉瀬店	0952-40-0952
ゲーム ファンタジオ	0954-23-0157
セガワールド時津	095-881-2037
タイトーステーション長崎	095-845-9880
ハイテクセガもみの木村	0957-24-6833
セガ・レガロ	095-820-9757
MGMボウル	0942-51-2333
アーバンスクエア久留米店	0942-46-9911
シンガースロット	0942-30-5580
ハイテクセガ大野城	092-504-5877
ワンダーパーク筑紫野店	092-920-9033
セガワールド仲原	092-612-1129
タイトーステーションマリノアシティ	092-894-1239
プラボホークスタウン店	092-833-8282
タイトーステーション天神	092-737-5500
天神GIGO	092-724-5971
福岡ジョイポリス	092-272-2248
セガワールド板付	092-591-1120
セガワールドパピヨンプラザ	092-641-6723
タイトーステーション中洲	092-262-1586
アミューズメントスペースオニマル	092-414-1450
プラボ福岡交通センター店	092-434-3721
セガワールド博多	092-481-1645

九州北第二エリア	
ゲームプラザアンアン	0975-53-3588
プラボ光吉店	0975-67-0977
タイトーインウイング	097-533-2716
セガワールド高城	0975-56-9072
セガワールド中津	0979-22-7833
クラブセガ北谷	098-936-6741
プラボ飯塚店	0948-82-3885
セガワールド飯塚	0948-29-2314
ジャンボパンチ希林	0948-21-2188
アーバンスクエア行橋店	0930-26-6600
セガアリーナ中[illegible]	093-246-1941
ダイナレックス戸畑	093-883-5061
若松アーバンボウル	093-751-7252
小倉アミュージアム	093-474-1331
徳力メッセ	093-963-7850
撮る撮るSHOP	093-551-5582
ナムコランド小倉店	093-581-1126
セガワールドゆめタウン長府	0832-48-5732
ハイテクセガJR下関	0832-23-2178
周南アミュージアム	0833-44-3290
WAIWAI 南岩国店	0827-31-2800

九州南エリア	
アーバンスクエア天文館店	099-225-3304
クラブセガ天文館	099-224-6851
タイトーステーション天文館	099-224-4849
セガワールドベイサイドプラザ	099-226-3906
セガワールド与次郎ヶ浜	099-251-4260
タイトーステーション熊本	096-353-6933
プラボ南熊本店	096-375-1131
セガ・マービィー	096-351-6229
VIPファンタジア	096-371-6162
ゲームセンターなんじゃらホイ	096-354-2770
八代アーバンボウル	0965-31-1010
アーバンスクエア宮崎駅前店	0985-31-5822
サンセットタウン	0985-53-4701
セガワールドパラダイスガーデン	0985-21-1391
ハイテクセガ橘通り	0985-20-6531
アーバンスクエア一番街店	0985-20-5209
都城アーバンボウル	0986-52-7033
アーバンスクエアバイパス店	0985-52-1743
セガワールドタイガー	0986-21-0912

ドリラーとリッジ共演、終演間近

RELEASE

とうとう21世紀ッス！　スゴイスゴイ!!　何が凄いってアアタ、21エモンの時代が来たんですよ！　ホテルがロケットになって、宇宙に飛んでっちゃうんですよ！（劇場版しか見たことがないらしい。）ああ、素晴らしき宇宙世紀。うっとり。藤子F先生、草葉の陰から見守っててくださいね（怨霊!?）。

そして、これまた忘れてはいけないこと。今年は2001年！　2001年と言えば、モノリスという黒い板のおかげで、人類は新たな段階へと進化するのじゃ！　その黒い板がここにも……って、この黒い板は編集部のプレステ2か。木星に行ける日はまだまだ遠そうだなあ……。

そうそう、黒い板と言えばチョコレート。チョコレートと言えばバレンタイン！　ついに21世紀の初のバレンタインが来るのだ!!　……フッ（厭世的な笑い）。鉄郎、男には、負けるとわかっていても、戦わねばならないことが……。

だがしかし、だがしかし！　この21世紀初の2月14日。バレンタインよりも、もっと重要な出来事が2月14日にあるのだ。

2001年2月14日……そう、それは『ナムコのホリデーキャンペーン』の最終受け付け日。

●ナムコのホリデーキャンペーン

簡単なクイズに答えて、

A賞：ハワイ旅行+ススムアロハ　20名様（10組）
B賞：ドリラー親子パジャマ　1000名様（500組）
C賞：ドリラーショルダーリュック入り
イタリアントマトギフト　80名様

のいずれかの賞が抽選で手に入るというもの。そのクイズはコレだ。

クイズ：○に当てはまる文字は何？
「○○○のホリデーキャンペーン」

官製ハガキに

①クイズの答え
②A～Cの内、希望する賞のアルファベット
③郵便番号
④住所
⑤氏名
⑥電話番号
⑦年齢
⑧性別
⑨アルカディアを見た

を書いて、

〒145-8656　東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ「ナムコのホリデーキャンペーン」係

に応募しよう。締切は、先程述べたように2月14日のバレンタイン（消印有効）。出遅れるなよ！

また、この応募はインターネットのナムコワンダーページ上からでも応募できる。当選発表も、後日ワンダーページ上で発表だ。

●ホリ・ススム大増殖計画ミレニアム&
RIDGE RACER V オリジナルグッズ

ナムコ直営店の店頭で行なわれている抽選等で当たれば、ドリラーorリッジグッズのいずれかがもらえるというもの（一部キャンペーンが行なわれない店もあります）。夏に行なわれたキャンペーン同様、本当に今回きりのグッズばかり!!　まだ手に入れてない人は、グッズがなくなる前に、急いで直営店に直行せよ!!

■ミスタードリラーオリジナルグッズ
①ドリラーBIGサイズトートバッグ
②ドリラーマフラー
③ドリラーあぶら取りスティック
④ドリラーショルダーリュック
⑤ドリラープチタオル
⑥ドリラーPOPキャンディー
⑦ドリラーシステム手帳REFILE
⑧ドリラーカレンダーシール
⑨ホリ・ススムサンタマスコット

■RIDGE RACER Vオリジナルグッズ
①リッジVネックストラップ
②リッジVステッカー
③リッジVネックボールペン
④リッジVピンズ

キャンペーンの問い合わせは、ナムコ直営店の店頭ポスターやナムコワンダーページ（URL：http://www.namco.co.jp/）、または事務局（TEL：03-3756-8496　平日10時～17時）まで。

あと、実はヒミツなのだが、184ページにもちょっとしたプレゼントが……。

業界最高クラスの情報娯楽メディア「プラスe」

NEWS

ファミリーレストラン向けパーキングシステムの最大手、株式会社ジェイ・エム・シーが、新時代の情報娯楽メディア「テーブルトップ・ステーション『プラスe』」を開発した。プラスeとは、ファミリーレストランをはじめとする商業施設に、通信衛星を利用してエンタテインメントや生活情報など、さまざまなコンテンツを提供するシステムのことだ。

この概要について1月22日(月)、提携先であるTBS、BS-i、日立グループ各社との合同での説明会が記者発表会の場で行なわれた。この他に出席予定者の中には(株)すかいらーくや北の家族(株)、(株)不二家ロードサイドレストランなど、聞き覚えのある会社名も並ぶ。

そんな中に、我々にとってはもっと馴染み深いゲームメーカーである、ヒットメーカーや、エニックスなどの社名も並んでいるのだ。そう、ヒットメーカーと言えば、『電脳戦機バーチャロン』シリーズや『ダービーオーナーズクラブ』でお馴染みのアーケードゲーム開発メーカーだ。

このプロジェクトにゲームメーカーが絡んでいるということは、ただファミレスなどに設置された端末からオーダーを取ったりできるだけではなく、その端末でゲームが遊べたり、そもそもテーブル自体が筐体になっているのでは!?　というような想像は勝手に膨らむのだが……実は、記者発表会前にこの原稿を書いているので、はっきりしたことは判っていない。

その概要がつかめ次第、新しい情報をさらにお伝えしていくので、今後どんな展開になるのか期待していてもらいたい。

初心者歓迎&豪華賞品あり！　ギガ2スコトラ開催中!!

EVENT

みんな『ギガ2』はもうプレイしたかな？「毎日やってるぞゴルァ！」な人も「シューティング下手だけどロミたんハァハァ……」な人も、ぜひスコアトライアルに参加しよう。

右の用紙に必要事項を記入し、ハガキにペタっと貼って、

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ギガウイング2スコアトライアル」係に送ろう！　なお**隠し機体を使用しての申請は無効**なので要注意。

キミの挑戦を待つ！

CAPCOM&ARCADIA合同企画 第2弾
ギガウイング2 スコアトライアル 申請用紙

申請部門（どちらかに印をつける）

□1人プレイモード　　□タッグモード

申請スコア（右づめで記入）

使用キャラ（タッグモード時は両方のキャラ名を記入。隠し機体は使用不可）

スコアネーム（タッグモード時は両者のスコアネームを記入）

ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入してください。印がない場合は申請は無効となります）

店名

住所

電話　（　　）

責任者名　　印

上記スコアを記録したことを証明します

以下は、タッグモード時は代表者の分のみ記入

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名			男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　（　　）		
住　所	〒□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		備考		

ARCADIA アルカディア データベース

タイトル	メーカー
12月に発売されたタイトル	
プラネットハリアーズ	アミューズメントヴィジョン/セガ
テトリス T.A. PLUS	アリカ/彩京
団地でクイズ ～奥さん4択ですよ～	アルトロン/テクモ
ブラッディロア3	エイティング/ライジング/ハドソン
燃えろ！ジャスティス学園	カプコン
コードワンディスパッチ	コナミ
ザ・警察官 新宿24時	コナミ
パンチマニア 北斗の拳2 ～激闘 修羅の国編～	コナミ
ビートマニア3 APPEND CORE REMIX	コナミ
ダンスダンスレボリューション 4thMIXプラス	コナミ
続おてなみ拝見	サクセス/タイトー
ラストファイティング	サブシノ
サンバDEアミーゴ Ver.2000	ソニックチーム/セガ
ガンバリィーナ	ナムコ
アシュラバスター	フウキ
スポーツジャム	ワウ エンターテイメント/セガ
1月発売のタイトル（予定含む）	
F355チャレンジ2 インターナショナル コース エディション	AM2 OF CRI/セガ
三国戦紀2	IGS/アルタ
ギガウイング2	カプコン
アニメチャンプ	コナミ
コズミックスマッシュ	セガ・ロッソ/セガ

タイトル<メーカー>	コメント
2月発売予定のタイトル	
ナイトメアインザダーク<イレブン/SNK>	炎で敵を焼き尽くせ！　固定画面のアクションゲーム。
ストリートファイターZERO 3↑<カプコン/セガ>	DC版のストZERO3をベースにしたアッパーバージョンが登場。
プロギアの嵐<ケイブ/カプコン>	ケイブ初の横画面シューティング。カプコンとのタッグで嵐を呼ぶか!?
筋肉番付・フットボールマスターズ<コナミ>	あの人気TV番組「筋肉番付」がゲームセンターに登場。
サラリーマンチャンプ<コナミ>	みんなで盛り上がるにはコレ！　大人気のチャンプシリーズ最新作登場!!
ロマンティックフレンズ<サミー>	業界初！　脱衣パチンコゲーム。
蒼天龍<タイトー>	麻雀牌を使った新感覚パズルゲーム。
ナイトレイド<タクミコーポレーション/タイトー>	シューティングの概念を覆す、体当たりシューティング！
太鼓の達人<ナムコ>	日本人の心に響く太鼓の音色！　ぜひキミも叩いてみよう！
ヴァンパイアナイト（仮）<ナムコ>	PS2基板の可能性を追求した超クオリティガンシューティング！
エアトリックス<ヒットメーカー/セガ>	スケートボードを題材にした、スピード感溢れる体感アクション登場！
3月発売予定のタイトル	
キーボードマニア 3rdMIX<コナミ> ギターフリークス 5thMIX<コナミ> ドラムマニア 4thMIX<コナミ>	3タイトル同時リリース＆マルチセッションを実現！　ドラム4thにキーボードとギターが接続してあれば、どの組み合わせでもセッションができるぞ。
スリルドライブ2<コナミ>	前作のスリル感そのままに、画面クオリティがアップ。日本・アメリカ・ヨーロッパとコースも充実しました。
ダンスダンスレボリューション5thMIX <コナミ>	新曲大幅追加！　ロングバージョンを新規採用し、一般公募曲も収録。
パラパラパラダイス 2ndMIX<コナミ>	ポリゴンキャラの振り付け指導でビギナーもOK。ハヤリの曲を多数収録！
ビートマニアⅡDX 5thstyle<コナミ>	新曲30曲以上収録！　トータル100曲以上に!!
スタントタイフーン<タイトー>	ドライブゲーの技術を蓄積してきたタイトーが贈るアメリカンドリーム。
GAHAHA一発堂<ナムコ>	新ジャンル！　ハイクオリティ・おバカゲーム。
ミスタードリラーグレート<ナムコ>	超人気ゲーム「ミスタードリラー」の最新作が早くも登場！
発売日未定のタイトル	
バーチャファイター4（仮）<AM2 OF CRI/セガ>	『VF-X』は「バーチャファイター4」であることが判明！　続報を待て！
スパイカーズバトル<アミューズメントヴィジョン/セガ>	スパイク新次元へ！　今度は対戦で熱くなれ！
バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	前作のスリル感そのままに、画面クオリティがアップ。日本・アメリカ・ヨーロッパとコースも充実しました。
BASH（仮）<オリエンタルソフト>	2001年春、格闘ゲームに新たなる風が吹く！
G2020<オリエンタルソフト>	より過激に、より綺麗に、より進化したシューティングが遂に登場！
X2222 Gストリーム<オリエンタルソフト>	エキサイティング、スピード、スリルを合い言葉にしたシューティング。
マジックボックス<オリエンタルソフト>	誰でも簡単に遊べる、ファンタジー絵合わせゲームが登場。
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<開発元/カプコン 発売/バンプレスト 販売元/カプコン>	ゲームセンターに一年戦争勃発！　キミは生きのびることができるか!?
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2<カプコン>	人気作「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ」の第2弾。
クラブカート<セガ>	DOCで培ったカードシステムを搭載したレースゲーム登場！
電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー/セガ>	「バーチャロン」最新作は2on2システムを採用し、さらに対戦が熱くなる！
ワイルドライダーズ<ワウ エンターテイメント/セガ>	ルール無用のバイクアクション、ワイルドな走りでポリスをでブッちぎれ！

アーケードゲーム 月間 読者大賞

順位	タイトル（メーカー）	ポイント
1	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	146.0
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98<SNK>	79.9
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク<カプコン>	71.6
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	55.1
5	ヴァンパイアハンター<カプコン>	44.1
6	ストリートファイターZERO3<カプコン>	38.6
7	ヴァンパイアセイヴァー<カプコン>	35.8
8	餓狼伝説スペシャル<SNK>	35.8
9	マーヴル VS. カプコン2<カプコン>	35.8
10	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	33.1
11	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66<セガ・エンタープライゼス>	33.1
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<SNK>	27.5
12	スーパーストリートファイターⅡX<カプコン>	27.5
12	ストリートファイターZERO2<カプコン>	27.5
15	D&D® シャドーオーバーミスタラ<カプコン>	24.8
15	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99<SNK>	24.8
15	エスプレイド<ケイブ/アトラス>	24.8
15	私立ジャスティス学園<カプコン>	24.8
15	デッド オア アライブ2<テクモ>	24.8
15	バーチャファイター2<セガ・エンタープライゼス>	24.8
21	真サムライスピリッツ<SNK>	22.0
21	ストリートファイターⅡ<カプコン>	22.0
23	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95<SNK>	19.3
23	サムライスピリッツ<SNK>	19.3
23	ストリートファイターⅡ'<カプコン>	19.3
23	幕末浪漫 月華の剣士 第二幕 ～月に咲く華、散りゆく花～<SNK>	19.3
23	鉄拳タッグトーナメント<ナムコ>	19.3
23	燃えろ！ジャスティス学園<カプコン>	19.3

ランキング評

今回から始まったゲーム人気ランキング。まだ序章ということもあり、今回は完全読者人気をお届けしたい。No.9のアンケート「今月（2000年12月期）一番遊んだゲームは何ですか？」というリサーチ結果だ。

これらは、あくまで現在のゲームセンターのゲームの人気指標ではなく、それぞれの読者が何を遊んだか、ということを端的に現したものだ。1位の「ギルティギア ゼクス」は、昨年7月のリリース以来、多くのファンを獲得。特に昨年12月は家庭用移植ソフトの発売もあり、人気・注目度ともアップした模様。

2位は「ザ・キング・オブ・ファイターズ98」。何かの間違いでは？ と思いたくなるが、「同99」「同2000」を差し置いて、「98」を遊んだ人が多かったようだ。ランクインの積極的な意味を見いだすことは難しいが、旧作でも十分に楽しめる作品であることの実証と言える。

同様に3位から10位まで、カプコンとSNKの対戦格闘ゲームがその名を連ねる。読者傾向もあるだろうが、まだまだ対戦格闘ゲームの強さは感じる。

さて、来月からはロケーションの人気などを織り交ぜ、より詳細なランキングをお届けしたいと思う。今、巷では何が流行っているのか、それが一望できるような記事にしていきたいと思う。

ADB通信 さて、今月から始まったARCADIA DATA BASE（ADB）いかがでしたか？　ランキングは皆さんから返ってきたアンケートの答えが命！　186ページにあるアンケートハガキを送ってほしい、ぜひ君の手でADBに命を吹き込んでくれ！　ただ気を付けてほしいのは、対象はあくまでアーケードゲームであるということ。それでは貴重な一票を待っているぞ！

GAME MAKERS News Transmitter

名越です。もうすぐAOUショーですね。私にとってゲーム業界に入って十数回目のAOUになりますが、やっぱりショーはワクワクしますね。予定通りだと今回は、アミューズメントヴィジョンからは複数出展する予定があるので、ワクワクもなおさらです。どれも自信作なので面白いですよ。皆さんにも「面白い！」って言ってもらえると思います。会場に是非来てください。会場で見て、プレイしてもらえるのを楽しみにしています。

(株)アミューズメントヴィジョン　代表取締役　名越 稔洋

The Future Is Now SNK

そう言えばみなさん知ってますか？　あの『サムライスピリッツ』がパチスロになったんですよ！　18歳以上の方は是非ともホールを覗いてみてください！　それと、ネオジオワールド東京ベイサイド4Fのネオジオボウルにて、キアヌ・リーブス主演の映画『ザ・ウォッチャー』公開記念ストライクチャレンジ!!　を開催中です。5分という短い時間の中で見事ストライクを出せれば、映画の鑑賞券やネオジオワールドフリーパスなどがゲットできます。こちらも是非楽しんでください。

(株) SNK 奥野

8ing

SIGHTING CO., LTD.

まだまだ冬の寒さが続いていますが、アルカディア読者の皆さんは、『ブラッディロア3』で熱～く盛り上がっていますか？　発売から一ヵ月、そろそろ独自の戦略を考えて、プレイしている方も多いのではないのでしょうか？　でも、何事も基礎が肝心！　ということで、アルカディアの熱～い攻略記事をチェックして、プレイを究めてみてくださいね！

エイティング　藤本
HPアドレス　http://www.8ing.net

ADORES

アドアーズ直営の『ゲームファンタジア』では、メダルゲームの各種イベントを実施しています。今回の目玉は、【イベントキャラバン隊】。週末毎に各店に出没する予定です。店頭にてゲームイベントを行なったり、店内ではメダルマシンを使用したイベントを実施します。更に『あなたもメダルオーナーに！』と題して、参加者の中から抽選でシングルメダルマシンのオーナーの権利が与えられ、メダルをたっぷりとサービスします。イベント実施店舗などの詳細は、各店舗スタッフまでお問い合わせください。

アドアーズ(株)　運営統括課　大塚 雅美

KONAMI®

こんにちはコナミマーケティングの小坂田です。AOUが待ち遠しいーッ!!　3月に同時リリースされる予定の『ギターフリークス5thMIX』『ドラムマニア4thMIX』『キーボードマニア3rdMIX』による通信プレイ"マルチセッション"をご紹介!!　ドラム4thにギター5thとキーボード3rdが通信されていたら、ドラム＆ギター、ギター＆キーボード、ドラム＆ギター……などなど、どの組み合わせでもセッションが可能です！　もちろん3つ同時セッションもできますっ!!

ただいま鋭意制作中です！　期待の新作を、こうご期待、ではでは。

コナミマーケティング (株)　小坂田

CAPCOM®

新年あけましておめでとうございます。今年も宜しくお願い致しま～す！　さて、今号でカプコンの新作アーケードタイトルがドカンと発表されました。中でもガンダムは、ビックリした方も多かったのでは？　でもAOUに出ないのも決まって、期待していたファンの方、本当にごめんなさい！　さてさて、1月中旬に新宿で行なわれたロケテストを見に行ったのですが、ものスゴイ人付きで、見に行ったこっちがビックリ！　外のモニターにまで人が群がってニヤニヤしているのは初めて見ましたね。近日稼動予定なので、他のタイトルともども是非ご期待ください！

(株)カプコン　尾島

当コーナー「GAME MAKERS News Transmitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜぃ!!」の意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

やってまいりました新世紀！　しかし私達の生活が激変する訳でもないのですが時代はゆっくりと動いてゆくのでしょう。そんな21世紀に相応しく（繋ぎに無理あり）、前世紀に弊社で発売したパズルゲーム『戦球』が装いも新たにおニューバージョンで春頃に出荷する事が決定致しました。以前のものがかなり長期稼動しておりますので、新作と同時にヨロシクお願いします（ペコッ）。

（有）セイブ開発 広報室

SUNSOFT

毎度～！　サンソフトです。さて読者の皆々様、2001年いかがお過ごしでしょうか？　何か今年の目標とか野望とか立てられましたか？　わが社も、今年こそはもうちょっとしっかり活動しようかなぁと考えております。皆様のささやかな応援の言葉お待ちしております。「サンソフトよ○○○をやれ！」とか「×××をリメイクしなさい！」とかそんなんでも良いですから。では、今年も、いや今世紀も頑張ってまいりましょ～。

サンソフト　広報　わたなべ
・2／8は誕生日♪

Sammy

前回の「GGX福袋」には多数の応募を頂きまして本当にありがとうございます。抽選の結果は、2月中旬の商品の発送を持ってかえさせて頂きます。さて、今回の裏話はお休みしまして、AOUの話題ですが。前回ご好評頂いたGGXグッズ販売を今回も致します。ぜひ、お越しくださいませ。フレンドリーシップがモットーの当社です。ブースでは必ず自分いますんで、遠慮なくお声をおかけください。GGX続編作るならここを希望！みたいな声もお待ちしてます。

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

TAKUMI

読者のみなさ～ん！　新年早々『ギガ』ってますかぁーっ!!　21世紀に突入し、早くも1ヵ月が過ぎようとしていますが、スコトラ目指してガンガン、ギンギン、ゴンゴンと点数稼ぎまくってますかぁーっ!?　最終締切りまで、時間はまだまだタップリありますので稼ぎまくってくださいましィ～。ご存じの通り、私の熱い接吻も待ってますので。ん～っ、チュバチュバ、ゴックン。それと、ギガ2とマーズがパックされた特製BOXケース仕様のサントラもセルピューターさんから出ておりますので是非聴いてください！　いいっすよ!!

(株)タクミコーポレーション　日下

TAITO

新世紀も始まってはやひと月が過ぎましたけど皆さんどうですか？　私・松桐坊頭はいよいよ来月に迫ったAOUショーの準備に悪戦苦闘しております。えっ、今回は何を出展するのと言われましてもね、あんまし大きな声じゃ言えないけど業界初!?　スタントカーアクション「スタントタイフーン」とか自機分身？　連鎖連鎖攻撃が熱いTAKUMIシューティング「NIGHT RAID」を出展するらしいです。もちろんこの私の出演の機会もきっとあるはずでございますので、多数お誘い合わせのうえ幕張メッセにお越しくださいませ。

(株)タイトー　広報芸能？部　部長・松桐坊頭

セガロッソ

セガ・ロッソから21世紀1発目の新作「コズミックスマッシュ」がいよいよ登場です。誰にでも楽しんでもらえるゲームなので是非プレイしてくださいね。この気持ち良さはプレイした人にしかわからないので、ぜひ！　今年のセガ・ロッソは去年までとは違います。本当にスゴイことをやってみせます。期待してください。2001年がみなさんとセガ・ロッソにとって素晴らしい1年になるといいですね。

(株)セガ・ロッソ　小林令奈

SEGA

2001年もあっという間に1ヵ月が過ぎてしまいました。"光陰矢の如し"とはよく言ったもので、年齢を加える毎に1年が早く過ぎていきます。その分、一日一日の充実度を高めていかなければならないのですが、なかなかそうはいかないもので。さて、2月に開催されるAOUではお待ちかねのゲームや変わり種のゲームなどいろいろと出展予定です。大いに期待してください。そして、待ちに待ったバレンタイン。セガの主要な施設ではイベントを実施します。おしゃれでゲーム好きの彼女とだったら、東京ジョイポリスがオススメ!!　(株)セガ　広報　田中

BANPRESTO

とうとう21世紀ですね！
なんて言っている間に、AOUショーが近づいてまいりました。今回も、楽しいプライズ機・景品をお披露目できるよう、日々努力しております。プライズに興味がある方もない方も、きっと、いや絶対に気に入ってくれること間違いなし!?の品揃えで、皆様のご来場をお待ちしております。バンプレストのプライズを通して、キャラクターワールドにズッポリはまってください。

(株)バンプレスト　小林

PCCW JAPAN

ジャレコ改めPCCW-JAPANです。
アルカディア読者の方々にはもう認知していただけましたでしょうか？　弊社では今後NOW（Network of the World）というブローバンド・インターネットコンテンツ・サービスを立ち上げるために準備しております。NOWではインターネットとテレビを融合させ、幅広いサービスを展開させたいと思っておりますのでご期待ください。……で、その中にはEコマースも含まれますが、現時点でhttp://www.jaleco.co.jpにアクセスするとあのビアパーティーがお買い得になっております。お酒は二十歳を過ぎてからネ……！ヨロシコ　　広報／芦沢 サトシ

namco

期待の新作ゲームをいち早くプレイしたいと思ってませんか？
↓
AOUエキスポ・ナムコブースで実際にプレイできます。
↓
気に入ったゲームがあったら、アルカディアの攻略記事を読んでガンガンプレイ！
※次号より、新作攻略開始予定。

(株)ナムコ　第二開発本部　御所脇

TECMO

改めまして、新世紀、明けましておめでとうございます。今年こそはイケてる年にしようと意気込んでいた矢先、風邪をひいたまま一向に治る気配がなく、苦しい日々が続いております……。そんな中（どんな中？）今年もAOUの時期が近づいてまいりました！「DOA2」以来、ちょっと沈黙状態だったテクモですが、今回何か新たな発表ができるといいなぁ～と思っています。テクモブースを探し、ぜひ来てください。そして、誰か風邪を即治す方法を私に教えてください。ミナさんも風邪には注意してくださいね。

テクモ(株)　広報　つっちー（土原）

WOW ENTERTAINMENT

寒い日々が続いておりますが、いかがお過ごしですか。WOWからの21世紀第一弾タイトルは、アニメポリゴンの新感覚バイクアクションゲーム「WILD RIDERS」です。AOUショーのページにも載ってますので、皆さん見てみてくださいね。また、今年のAOUショーにはその他にも数タイトル発表する予定ですので、今後のWOWの動きに皆さんご注目ください！

WOW　ENTERTAINMENT
広報　角村

Fuuki

アシュラバスター
ゼッサン
カドウチュウ

http://www.fuuki.com

Hitmaker

最近、ゲーセンに行っても体ガンガン動かす気持ち良いゲームってあんまないよね……とお嘆きの皆さん！　満を持してヒットメーカーから最高の体感ゲームがリリースされます!!　タイトルは「AIR TRIX」！　スケートボードをテーマにしたゲームで爽快感抜群！　抜群過ぎて汗が出ます。まだ外は寒いので風邪を引かないように。
なお、お店に置かれるのはバレンタインデー頃の予定！　来月のアルカディアで攻略もバッチリ!!!（多分）

(株)ヒットメーカー　笹原

VISCO

…で、ございます。広告宣伝部
www.visco.co.jp

作業してみてわかったけど、どのメーカーのコメントも結構いい情報詰まってるんですね。ちゃんと読んだ方がいいですよ、ココ。と、いうわけで、各メーカーの皆様、次号も期待してます。新作情報の片鱗とかいいですね。一発ネタでもいいですよ、ええ。（今回だけヘルプのひで）

●SEND OUT FRESH TROOPS●

危ういと言われ続けているアーケードゲーム業界。そんななか、中小メーカーは今の現状をどのように捉えているのだろうか？

―第三回―

株式会社タクミコーポレーション

の希望も組み入れて、ディレクションを最後までやってウチとしての作品を仕上げるんです。メーカー毎にカラーも、その時必要な方向性も違いますから……。

ところが、シューティングとアクションの企画を持っていくと、「タクミさんなら、やっぱりシューティングでしょう」って言われてしまう。で、他ジャンルの企画をやっていないわけではないんですけど、結果的にシューティングが多くなっちゃうんです。

――古くからアーケード業界に関わってきているとの事ですが、どういった仕事をされていたのでしょうか？

尾崎　もともと企画屋で、最初にゲーム関係の仕事を始めたのはインベーダーのころなんです。それからゲームの企画一筋で、それもありとあらゆるジャンルの開発にたずさわってきました。

――それはアーケードに限らずですか？

尾崎　そうですね。アーケードや家庭用は当然として、プライズ・マシンやSC機、それにパチスロやパチンコ関係などもやりました。もしかしたら、業界でもっとも多くのジャンルにかかわったプロデューサーかも？

――ちなみに、デビュー作はどんな作品だったのでしょうか？

尾崎　一番最初に入った会社は旧ユニバーサル、現在のアルゼです。ユニバーサルはオリジナルのインベーダー（コズミック・モンスター）を作っていたんですけど、そのうちにインベーダーも下火になって、その基板を使った企画がこの業界で最初の仕事です。今考えるとかなり恥ずかしいんで、タイトルは秘密ですけど（笑）。

――下手すると、今の読者が生まれる前からこの業界にいたわけですね（笑）

尾崎　あはっ……そう考えると、長いなぁ（爆）でも、まだまだやります！

ゲームはちゃんとしたエンターテイメントだから

――タクミコーポレーションとは、どういった会社なのでしょうか？

尾崎　昔、東亜プランというシューティングの強い会社があって、そこから分かれていくつかの会社が誕生しましたが、うちもそのひとつです。もっとも私、設立当時にはまだ在籍していませんでしたけど……。

――設立当初からシューティングがメインで？

尾崎　4つぐらいに分かれたので、東亜時代のフルメンバーが揃っていたわけではないんです。そこでプログラマーを募集したりすると……来る人来る人「オレ、シューティング大好きです！」ってヤツばかりなんだよね。そういった事情もあって、必然的にシューティングを作ることになりました。

――ここ最近は特に、タクミ＝シューティングの得意なメーカー。というイメージが出てきましたよね。

尾崎　うぅん、最近と言うよりも……今いったような経緯で、ホントは設立当初からから得意だったんです。ただ、タクミ自体の知名度は低かったんでしょうけど……。

シューティングというジャンル、ユーザー層が限られる方向にあって、そこがちょっと怖い……でも、その代わり確実な支持層がいます。シューティングに限らずどんなゲームでも、ある程度ジャンルが確立してしまって上手い下手の差がはっきりとしてくると、どうしてもユーザーが絞られてゆく……まぁ、それはしかたのないことでしょう。

特にシューティングだけをやるというつもりはないんです

――他ジャンルを手がける予定は？

尾崎　ウチの場合、特にシューティングだけをやるというつもりはないんですけど……企画を大手メーカーに持ち込み、共同プロジェクトとして進めていくような仕事の形態をとっています。プロジェクトを発足させてもらえれば先方

株式会社タクミコーポレーション
取締役　企画開発室室長
商品開発室室長

OZAKI　YUKIKAZU
尾崎　行和

●生年月日：1952年9月
●出身地：東京
●学歴：獨協大学法学部卒
職歴：ユニバーサル（現アルゼ）からゲーム制作に関わり、サミー、ジャレコで開発部長を歴任。業務用&家庭用ビデオゲーム、パチスロ、パチンコ、プライズ・マシン等、幅広いジャンルのゲーム機開発にたずさわる。
1997年9月、タクミコーポレーション入社。企画室、開発室、室長兼務のかたわら執筆活動を展開、著書多数（ゲームとはまったく別ジャンルのため、ペンネームは秘密！）。
●趣味：好きなことを本職にしてしまうたびに、趣味として楽しめなくなくなってしまいました。残った唯一の趣味は、月並みだけど音楽鑑賞（なにしろ音楽は好きなんですが、残念ながら才能はなくって、本職にできなかったんです……）。あとは、その好きな音楽をよりよく聴くためのオーディオ……と、言ったところでしょうか？

── この先のリリースの方向性は？

尾崎　汎用筐体用のビデオゲーム供給数は減ってきていますが、市場には多くの筐体が残っていますし、ビジネスチャンスはあると思っています。まだまだ頑張っていきますよ。

── 新ハードにNAOMI2とシステム246がありますが、土壌として手応えがあれば、そちらのプラットホームで作っていく可能性はありますか？

尾崎　うん……うちのような開発会社は、プロジェクトによってどんなハードにも対応します。でも、これ以上絵がキレイになっていってもしょうがない気がしますけど。グラフィック描くのに時間をとってしまって、肝心のゲームが面白くなかったら意味ないし。で、ウチみたいなメーカーとしては、NAOMIのGDロム化が進んでくれると有り難いんですけど……ドライブがそれなりに出回ってくれれば皿で供給できる。コストダウンできるので、購入する側の負担も減ります。

── では、最後に一言お願いします。

尾崎　企画屋は人を喜ばせるネタを、いかに考え出せるかだと思います。楽しいことにはすべてリスクがある。でも、リスクがあるからこそ面白いんです。それを乗り越える楽しさを提供し続けていきたいですね。それにはまず、自分が楽しみを知らなくっちゃならない。そこで必要なのが好奇心だと思います。見知らぬ街に行って酒飲むのに、どこにでもあるようなチェーン店に入るような人は、まず企画に向いてないでしょう。ま……これから企画者を目指す人達へのキーワードは『好奇心』と言うことで（笑）。

── 今後のタイトルでそのあたりは感じてもらおう、ということですね。本日はありがとうございました。

楽しいことにはリスクがある

── アーケードゲームにこだわっている理由はどういったところでしょうか？

尾崎　100円玉を1枚入れてもらうことが重要です。だけど、入れてもらった分楽しんでもらわないと、次に100円を入れてもらえない。アーケード・ゲームって、エンターテイメントの基本だと思います。5000円のCD-ROMを1枚買ってきても、その価格分楽しめるかどうか？ということとは違うんです。100円玉1個の重みと、家で遊ぶこととは価値が違いますよね。

── プレイヤー1人にとっては100円玉一個だけど、積み重ねによって、それは大きなムーブメントにも成り得ますからね。

尾崎　それが重要だから、いまだにロケテストは嫌だなぁ……「あ、2面道中で終わったのに100円でやめちゃうの？」とか、チラリと見るだけで座らない人とかいると、「えぇ!?　せめて1回でいいから遊んでくれよぉ……」とか思っちゃいます。でも、そのスリルがまた捨てがたい（笑）。

── また、その反面、喜ばれたときは格別でしょうね。

尾崎　自分が作ったゲームを一生懸命やってもらえると、本当に嬉しいよね！　初めてそう言う光景に遭遇したとき、不覚にも涙がこぼれちゃいました。

── 現状のゲームセンターで、どのジャンルが勢いがあると思いますか？

尾崎　さっきも言ったように、ジャンルとして確立してしまうとユーザーは絞られていくと思っています。そう言う意味で今は、格闘ゲームなんかも安定期にあると思うんです。そして、シューティングはそれよりもずっと前に安定期に入っていた。そのうちに技術が変わって、新ジャンルがポッと出てくる。その繰り返しじゃないのかなぁ？「ゲームセンターもお終いだよ」という話しもよく聞きますが、私はまだまだいけると思ってます。ホントに新しいものが出てくるのに、数年かかるかも知れないけどね。

── 数年ですか……。

尾崎　今ゲーセンが危ないとか言われてるけど、そんなことはしょっちゅう、それこそインベーダーの時代から何度も耳にし続けていますから。辛い時期があっても、必ず新しいものが登場してまた盛り返す。それまではひたすら耐える時期になるんだろうけど、その盛り返したときが面白い。だから、この業界から離れられないんだろうなぁ（笑）。

── 今後もアーケードは続けていくというお話ですが、発売ペースの予定は？

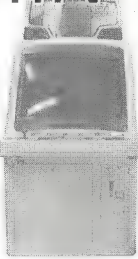
尾崎　ある程度の規模のビデオゲームは、年2ラインと言うところかな？　ちなみに最新作はタイトーさんのGネットで発売されるナイトレイドです。他にもプライズ・マシンとか、そっちの方も手がけています。UFOキャッチャーやプリクラを見ればわかりますけど、一度当たるとデカイ市場だし。

だからこの業界から離れられない

最新シューティング「ギガウイング2」「ナイトレイド」等、タクミの最新情報はこちら
●タクミコーポレーションHP
http://www.takumi-net.co.jp/

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

今月の超特価品

SNKハイパー64TFV
（液晶+PCB付）
¥24,800
（送料・消費税別途）
限定20台

☆選択可能ソフト☆
- サムライスピリッツ
- アスラ新魔伝
- 武力ONE
- 餓狼WILD

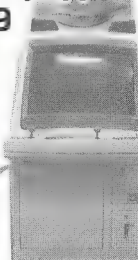
※この中からお選びいただけます。※売切の場合は、ご了承下さい。尚、対戦SET（筐体2台）の場合、さらにお得な**¥33,800!!**

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

ビデオ筐体はテッシンにおまかせ

- 分割払いは最高60回までOK!
- 商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

SNKハイパー64筐体
もしくは**スーパーネオ29**
¥10,000
（送料・消費税別途）
限定10台

SEGA アストロシティ
（2L12B）
¥14,800
（送料・消費税別途）
限定15台

お気軽に!
大阪市東住吉区今川6-3-27
JR東部市場前
R25
杭全交差点
今里筋
地下鉄谷町線
駒川中野
なみはや銀行
TSC
ニッサン
DUO
内環状線
少し不便ですが遊びに来て下さい。
駒川出入口
大阪トヨペット
仏光殿
平野出入口
白鷺公園
平野交差点
中野中学
平野
※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!
http://webshop.to/tsc

CAPCOM

品名	価格
燃えろ!ジャスティス学園	好評発売中
ジョジョの奇妙な冒険（PCB）	4K
ソンソン（Jハーネス付）	13K
バルガス（Jハーネス付）	7K
1943（改）	17K
アタックス	5K
ワンダーⅢ	20K
ファイナルファイト	17K
ロックマンザパワーバトル	5K
ストⅡダッシュターボ	4K
CPⅡマザーボード	4K
マーズマトリックス（ロム）	15K
カプコンスポーツクラブ（ロム）	27K
19XX（ロム）	11K
サイバーボッツ（ロム）	10K
D&D（ロム）	15K

KONAMI

品名	価格
A-JAX	25K
クイズドレミファグランプリ3（ハーネス付）	20K
ハイパーアスリート	7K
パロディウスだ!	3K
サプライズアタック	3K
コナミのピンポン（Jハーネス付）	20K
少林寺への道	20K
ワールドサッカーチャンピオンシップ	7K
ザ・ハスラー	12K
リーサルエンフォサーズ	12K

NAMCO

品名	価格
ソウルキャリバー	58K
クラシックコレクション	18K
F/A	11K
鉄拳	10K
ソウルエッジ	9K
タンクフォース	20K
モトス	30K
ボスコニアン	12K
パック&パル	27K
ファイナルラップR	20K
子育てマイエンジェル3	7K
スタースイープ	5K
ゼビウス3D/G	6K
ディグダグ	5K
ダンクマニア	5K

TAITO

品名	価格
ルパン三世（純正）	65K
スラップファイト	12K
フロントライン	10K
レイストーム	7K
ワードナーの森	7K
ハピーユニット	9K
サイレントドラゴン	7K
飛翔鮫	5K
ランドメーカー（F3込）	12K
アルカノイドリターンズ（F3込）	11K
パズルボブル4（ロム）	4K

SEGA

品名	価格
デッドオアアライブ（PCB）	10K
ゼロガンナー（PCB）	12K
バーチャーファイター2（PCB）	5K
バーチャーファイター3TB（PCB）	2K
バーチャーファイター3（PCB）	1K
蒼穹紅蓮隊（STV込）	9K
ガーディアンフォース（STV込）	9K
マルちゃんでグー（STV込）	8K
所さんのまーまーじゃん2	8K
ガルディア	10K
ブロックシード	2K
コラムスⅠ、Ⅱ	各2K

SNK

品名	価格
64マザーボード	5K
MVSマザーボード（1FZ）	12K
メタルスラッグX（ソフト）	12K
餓狼マークオブウルブス（ソフト）	9K
ショックトルーパーズ2（ソフト）	9K
ネオ・ボンバーマン（ソフト）	6K

その他

品名	価格
ガンバード2	27K
ガンバード	7K
戦国ブライド	7K
ストライカーズ1945	7K
バトルバクレイド	17K
バトライダー	7K
上海Ⅲ	9K
上海Ⅱ	14K
アルバレスタ	8K
雷電ファイターズ2（PCB）	22K
鮫!鮫!鮫!	15K
バンデューク	8K
Mr・Do2枚組（音声アンプ付）	30K
ワールドラリー	12K
ログイアン	12K
弾銃フィーバーロン	6K
ギャルズハスラー	6K
ブロックカーニバル	10K
五月陣戦3（アストロパネル付）	40K
オセロダービー	5K
ソニックウイングス	8K
セーラーウォーズR	15K
テラクレスタ	12K
ブレイゾン	4K
ドンデンラバー	4K
グレート1000マイルラリー	7K
ジャンジャンパラダイス2（ロム）	3K
四川省Ⅱ	4K
ビジランテ	12K
ボンバーマンワールド	7K
ダブルドラゴン3	4K
ブロックアウト	3K
クイズセーラームーン	12K
アクウギャレット	11K
スーパースラムス	7K
クールボーダーズ	17K
ファイナルスターフォース	12K
上海真的武勇	9K
サンダードラゴン	8K
ジョー&マックリターンズ	14K
ロボコップ	8K
ポケットギャルDX	7K
タンブルポップ	5K
エンジェルキッス（ロム）	4K
アイドル雀士スーチーパイ2（ロム）	4K
グラティア（ロム）	2K
チャタンヤラクーチャンク	17K
パズループ（PCB・パドル2個付）	23K
バルキューブ	3K
華かんざし	38K
天神牌	23K

●この他にも多数在庫ございます!●コントロールボックスも取扱っております。メールやお電話にて、お気軽にお問い合わせください。●筐体の送料は、地域によって異なります。●筐体のお買い上げには代引きは利用できません。お買い上げの際にご確認ください。★価格は12月初旬時点のものです。価格は変動いたします。☆1Kは、1000円です。☆

有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00〜21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
- 銀行振込……入金確認即商品発送
- コレクトサービス……商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振込先、相互信用金庫本店（当）0464186

アーケードゲームショー新世紀

AOU2001 アミューズメント・エキスポへ行こう!!

2/24 (sat) in 幕張メッセ

アーケードゲームの春の風物詩「AOUエキスポ」が今年もやってきた！　新世紀のアーケードゲーム業界をリードする展示会だけに期待に胸を膨らませて参加しよう！　と思いつつ出展社リストを見ると、あるべきはずのメーカーの姿が無かったりする……。寂しい限りだ……。

が、熱き魂を心の奥底に秘めたるアルカディア読者諸君！　出展社数が減っている今回こそ会場へ足を運び、アーケードゲームの可能性を見せつけてやろうではないか!!　いなくなってしまったゲームメーカーが戻って来たくなるような展示会にするために、2月24日土曜日は幕張メッセに集結せよ！

【AOU2001アミューズメント・エキスポ】

テーマ：明るく楽しいアミューズメント
会　期：平成13年2月23日（金）　ビジネスデー
　　　　平成13年2月24日（土）　一般公開日
　　　　＊23日は業者商談日のため一般の入場は不可
時　間：午前10時～午後5時
入場料：当日券　大人1,500円　小中高生1,000円
　　　　割引引換券持参の場合　大人1,000円　小中高生700円
　　　　（割引引換券はポスターの貼ってあるゲームセンターにて配布中）
問い合わせ先：社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
　　　　TEL　03-3253-5671　FAX　03-3253-5688

【出展者リスト（抜粋）】

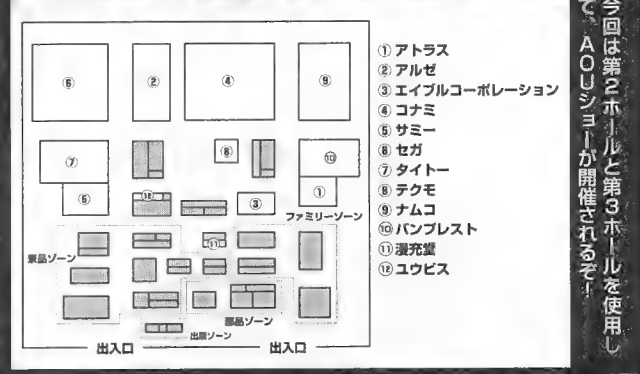
●一般ゾーン
アソビックス　アトラス　アルゼ　エイブルコーポレーション　オムロン　カトウ製作所　北日本通信工業　コーデック　コナミ　こまや　サミー　セガ　タイトー　テクモ　デルガマダス　ナムコ　富士電子工業　バーチャルコーポレーション　バンプレスト　ママトップ　漫充堂　ユウビス

●ファミリーゾーン
オリエンタル産業　トーヨ　日邦産業　ホープ　友栄

●景品ゾーン
アミューズ　エイコー　エスケイジャパン　オプラン　システムサービス　大長商事　中部商事　東上物産　トーシン産業　トップ産業　ピーナッツクラブ　フタヤ　ブルーム

今回は第2ホールと第3ホールを使用して、AOUショーが開催されるぞ！

【会場】
幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
千葉県千葉市美浜区
http://www.m-messe.co.jp/index-j.html

【アクセス】
●JR京葉線　海浜幕張駅下車（東京駅から約40分）徒歩5分
●JR総武線　幕張本郷駅下車（秋葉原駅から約40分）バス約15分

PRESENT

2/24（土）ペアで10組20名

21世紀のアーケードゲームを体感せよ！

AOU EXPOチケットプレゼント

AOU様から入場チケットを提供していただきました！
一般公開日・2月24日（土）有効の
ペアチケット10組20名分をドドンとプレゼントします。
詳しくは184ページだ。締切が早めになってるから急いでくれ!!

新堂敦士インタビュー

for pop'n music series

◎新堂敦士 ◎²Nazo鈴木（ポップンシリーズ ミュージックディレクター）◎インタビュアー 田渕健康

ポップンミュージックに楽曲を提供する実力派ミュージシャンたち。その中でも、ズバ抜けた人気と破壊力を持つ気鋭のアーティスト、それが「新堂敦士」！ 独特の世界観で疾走する男の素顔が、今、明らかに！

「パワーフォーク」生誕の瞬間に迫る

――まずは、新堂さんがポップンミュージックシリーズに参加することになったきっかけを伺いたいのですが……。

新堂 きっかけですか？

実はですね、知り合いが僕のデモテープをポップンのミュージックディレクターの²Nazo鈴木さんに送って、それが目に止まったのがきっかけなんですよ。

²Nazo鈴木（以下、鈴木） 送られてきた新堂くんのデモテープの中から選んだのが、ポップン3で日の目を見た『なんか変だ！』だったんだよね。

新堂 それまで、僕もポップンミュージック自体は知らなくて、それじゃあ打ち合わせしますか、ということで、²Nazo鈴木さんとある場所で待ち合わせしたんだけど……来なかったんだよね。

鈴木 いやあ、その時思いっきり寝すごしてて（笑）。

――ポップンシリーズとの出会いは、いきなり「なんか変だ！」という出だしだったんですね。

新堂 『なんか変だ！』が、ポップンミュージックに使われることに決まったんで、本来の原曲に少しアレンジを加えることにしたんだけど……もともと僕の曲はストレートなロック寄りなんだよね。

だけど、『なんか変だ！』には、あえてデジロックの要素なども盛り込んでみたんですよ。結果、今までにない「新しい新堂敦士の音」ができたんです。

――新堂さんの楽曲のジャンルには「パワーフォーク」という名前が付いてますが、ジャンル名の由来はどこから来たんですか？

新堂 「パワーフォーク」という名前を付けてくれたのは、コナミの開発の方なんですよ。

鈴木 新堂くんの曲を聞いた時、既存のジャンルに当てはまらない力強さを感じたんだよね。

正統派のロックでありながらも、デジタルも入ってて、なおかつメッセージ性も強いじゃない？ フォークが持つストレートさを今風に打ち出してみたサウンドだなあ、ということで「パワーフォーク」という名前はどうだろう、と。

新堂 これ、めっちゃ気にいってますよ（笑）。いいでしょ？「パワーフォーク」って響き。

――問答無用の力強さをひしひしと感じますよね（笑）。

新堂 「こういう音がパワーフォーク」だという、確固たる基準はないんだけど、ポップンミュージックのプレイヤーや、僕の曲を聴いてくれる人には「パワーフォーク＝新堂敦士」という捉え方をしてもらいたいですね。

既存のロックの枠に縛られない音と、フォークが持つメッセージ性、それらが合わさって新堂敦士サウンド……パワーフォークが完成するって感じです。

新堂ワールドに満ちる歌詞のチカラ

――さっきも鈴木さんがおっしゃってましたけど、新堂さんの曲の歌詞ってメッセージ性が強いですよね。

鈴木 彼の歌詞にはホント、訴えるモノがあるよね。聴いていて泣きそうになったこともある（笑）。

新堂 最初にテーマがあるわけじゃなくて、いつも先に曲ができて、その後に歌詞を乗せるってのがパターンなんですけど。

――ポップン一作目の『なんか変だ！』は"今時の女の子におくる辛口のメッセージ"というキャプションが付いてましたが。

新堂 辛口ですか（笑）。

あの曲の詞は「言い切る寸前」なんですよ。僕なりの今時の女の子の現状を歌詞にしてみて「ちょっと、これを考えてみようや」てなことを促すというか。

現状はこうだけど、君らはどう思う？ というような、問題提起ですね。どこが良くてどこが悪いということではなく、ありのままを描写してみた結果に抱いた感想が『何か変だ！』だったということです。

――『何か変だ！』に限らず、インパクトありますよね、歌詞の言葉自体に。

新堂 歌詞自体はいつもすぐにできるんだけど。早い時には4時間ぐらいで（笑）。

鈴木 それは早いなあ（笑）。

新堂 でも、それまでの積み重ねがあったから歌詞ができるんであって、経験なしですぐにできるものじゃないですよ。

歌詞には生き様が出ると思うんです。普段、何を考えて生きているか、とか。

――なるほど。じゃあ、新堂さんの生き様を知るには、歌詞から読み取ればいいんですね。

「パワーフォーク＝（イコール）新堂敦士、ですね」

ゲー事典 パワーフォークでおなじみのキャラといえば「アッシュ」だが、綴りは「ASH」。以前、新堂さんも別名としてイニシャルの「A・S」の後にHを入れた「ASH」を使おうとしていたという。ポップンのデザイナーはこの事実を知ることなく、キャラクターに「ASH」と命名したわけだが、新堂さんはこの名前の奇妙な一致を見て、しこたまびびったという。

パワーフォークの真髄を食らえ！

──提供楽曲2作目の『君を壊したい』はどういう経緯で生まれたんですか？

鈴木　とりあえずポップン4を作るにあたって、新堂くんに楽曲を頼もうってことは既に決定してたんだよね。

新堂　で、僕は『君を壊したい』を用意してたんですが、鈴木さんにはレコーディングの直前まで聴かせなかったんですよ。

　自分では凄く自信作だったんで「これはイケるんちゃうか」って確信があった(笑)。

鈴木　で、結局、レコーディングの時に初めて『君を壊したい』を聴いて、一発OKを出したんだよね(笑)。

──それほど爆発力がある曲だった、というわけですね。

新堂　CDの帯には「爆発寸前?-」と書いてあったけど、実際は爆発してた(笑)。

　そう言えばこの前、夜中に居酒屋でご飯を食べてた時なんですけど、有線で普通に『君を壊したい』が流れてきたんですよ。どこかで聴いたことのあるフレーズやな〜って思ってたら、「オレの曲やんか-」って(笑)。

　多分、ポップンファンの方がリクエストしてくれたと思うんですが、びっくりしたと同時に嬉しかったですね。

──徐々にブレイクしてますね。

鈴木　3作目の『君が好きだよ』もいい曲だから、多くの人に聴いてほしいなあ。

──『君が好きだよ』はパワーフォークバージョンとパワアコバージョンがありますけど、これはどういった意図でリミックスされたんですか？

「歌詞には生き様が出ると思うんです。普段、何を考えて生きてるか、とか」

新堂　最初の製作意図には「アコギを使ったファンクロック」ってのがあって、悲観的じゃないストレートなラブソングを作ろうと思ってたんですよ。

　それで、アコギで作ってみた曲も「これはこれでいいなあ」ということになって、従来のデジタルを加味したものが「パワーフォーク」になり、プロトタイプは「パワアコ」として残ったんです。

鈴木　両方それぞれに表情があっていいと思うけどね。

21世紀はパワーフォークの時代!?

──新堂さんご本人は、ポップンミュージックをよくプレイなさるんですか？

新堂　しますよ。でも僕の曲、難しすぎませんか？(笑)

鈴木　新堂くんの曲はみんな最強クラスだから(笑)。

新堂　自分の曲だから、フレーズもパートも全部頭に入ってるじゃないですか。でも、手が全然追いつかないんですよ！

──もどかしそうですね(笑)。

新堂　自分の曲は絶対にクリアしたいですけどね〜。

──そう言えば先日、新堂さんの待望のニューシングル『君が好きだよ』が発売されましたね。

新堂　21世紀の最初は、このシングルからスタートですよ。

　21世紀には、何かデカイことが起こってほしいじゃないですか。みんなが幸せになるような奇跡とか。このシングルが、少しでも「すごい21世紀」に貢献できるといいですね。

──では最後に、今後の抱負と、ファンのみんなに一言をお願いできますか？

新堂　ライブをやりたいですね、今年も。ポップンで僕を知った人も曲を聴いて僕を知った人も、一緒にライブで盛り上がれたら最高ですよ。

　そして何より「パワーフォークの第一人者」として、これからも音にはこだわっていきたいですね。これからもアッシュ共々、新堂敦士を宜しくお願いします！

──これからも、パワー溢れる楽曲で私たちを唸らせてください。ありがとうございました！

PROFILE
新堂敦士プロフィール

1969年4月7日生まれ　大阪府出身

　自身もDJやミュージシャンとして活躍するかたわら、浜田雅功や椎名へきるに楽曲を提供したりと、幅広い音楽活動を展開している。

　ポップンミュージック3に「なんか変だ！」を提供。以後、同シリーズの人気を支える中心的ミュージシャンとして、楽曲共々人気を博している。

ORIGINAL TRACKS

なんか変だ！
1999年11月発売
(KONAMI MUSIC)

　ポップンシリーズ初のシングルカット第1弾として「なんか変だ！」を発売。ポップンミュージック3に収録された同曲は、その難易度と楽曲の完成度から、カリスマ的存在感を誇る。

君を壊したい
2000年9月発売（東芝EMI）

ポップンミュージック4に登場した「君を壊したい」を含む3曲収録のマキシシングル。このナンバーで、新堂敦士＝パワーフォークという印象が一層強まることとなった。

君が好きだよ〜守って守ってあげるから〜
2001年1月発売（東芝EMI）

ポップン5に登場する「君が好きだよ 〜守って守ってあげるから〜」のパワーフォークバージョンとパワアコバージョンを収録した最新作。新堂敦士の今がココにある！

ゲー事典　ミスター・パワーフォーク、新堂さんの直筆サイン色紙を、5名の方にプレゼント！　「21世紀初頭を幸福者として過ごしたい」という方も、「新堂さんのサイン色紙をもらうまで、20世紀は終わらないんだ！」という方も、「新堂さんサイン色紙プレゼント」係まで、おハガキを送ってください。インタビューの感想などを書いてくれると、とてもイイ感じです。

深海でどっきりネットでびっくりっフー……

ネットワークゲームの難しさを語っていただく…
何
ソニックチーム 中裕司です
ですぅ〜〜
いや〜 いっちゃん『ファンタシースターオンライン』好きなゲームですによぅ〜
いや〜 遊んで下さってますか〜
今PSOにゲロ夢中なんですぅ〜
使用キャラは腕もないのにフォニュエールですぅ
なに!! いっちゃんフォニュエールによぅッ
フォースですっ フォース上等!! 娘最高!!!
ち…違ッッ あんたの策略にのってバクバクしとるんとちゃうわ!!!
いっちゃん ネットワークゲームの定石として今は辛くとも育った暁には法が最強と信じて…
私は死ぬ時は即死がいいんですぅ どーせ腕がついてかないなら死ぬ時はどスッパリですぅ
↑間違っています
…という段階で打合せってどうよ? オレだけが悪者かい?
え〜 法使いははじめはキツイですが…
最後までキツイです
いいの♡ ホントゥーとビジュアルで選んだから
カエル好きの私の心の設定
でもオンラインとオフラインと両方遊べるのは嬉しいです…
万が一100万本とか出てしまって一斉につながってしまったらどうする!? とかありまして……
私の周りで遊んでる人の感想も「オンラインあってこそのオフライン」
「ネットでPSO」でもオンラインとオフラインでの遊び方の違いにはいろいろ考えたによぅ……
オンラインではコンビ打ちが出来るによぅ
コンビ打ち〜!?
でオフライン… 1人モードの時は自分が勝つのが目的ではなく 2択3択の中で闘うエキスパートモードの練習のよーな…
ええ!?!?
でネットワークゲームの難しさですが
うちはPS2でどーの サーバーの数があーで
で、どうによぅ このテーマでまとまりそうによぅか!?
はぅっ
何困っとるッッ
知るか〜ッ
何をッ!?
ならいいんでち…

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10：00〜18：00
【交　　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヶ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを１本仕上げたあとには２週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年１回、賞与年２回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD･MO･CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
作品がある場合はFD･MO･CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A４サイズで５枚程度）及び自分をアピールできるもの

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書及び自己のスキル等を明記したPR書

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

攻略解体新書

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

新たなる獣人（?）"コウリュウ"参戦！『ブラッディロア3』は、コウリュウの技表&性能解析、充実のシステム解析に加え、6キャラを1Pで徹底攻略！ 残る6キャラもワンポイント攻略を掲載してあるので安心してくれ。これで対戦も勝ち放題だ!!

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

ついに登場したインフレシュー『ギガウイング2』は、序盤の3ステージを解説。好評開催中のスコアトライアル情報も見逃せないぞ！ また、ハイスコアページではメーカーからの応援コメントもゲット!! これを見れば、稼ぎのコツがわかるカモ?

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

『リッジレーサーV』は、いよいよ攻略最終回。高難度&長距離の上級コースと、ファンおなじみのボーナスコースを攻めるぞ！『プラネットハリアーズ』は、隠し要素の紹介&ステージ4攻略。『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』は、相手キャラ別の対策攻略開始だ！『ドラゴンブレイズ』は、キャラごとに1周目のポイントを解説。最終回を迎えた『セガ ストライクファイター』は、上級ミッションの右側ルート攻略だ。『ガンスパイク』攻略も最終回。ラスボス速攻パターンでクリアだ！『バトルギア2』攻略のフィナーレは、もちろん超弩級コース！『ギルティギア ゼクス』は、全国大会決勝の情報を中心にお届け。

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

次元を超えた攻防を掌握せよ!

BLOODY ROAR 3

戦術に関わる重要なシステム群に加え、半数の6キャラを1Pで徹底攻略。残りのキャラは1/3Pずつとちょっと少なめだけど、次回1P攻略予定なので待っていてくれ!

Text：ちゃっきー

※コマンドはすべてキャラクターが右向きのときのもの。Ⓖはガードボタン、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタン、Ⓑは獣化&獣化攻撃ボタンを表します。また、線だけの矢印(⇩など)はレバーを短く入力、塗りつぶしてある矢印(⬇など)はレバーを長く入力することを表します。

隠しビーストドライブ発覚!

マーベルとブスジマが持つ、新たなビーストドライブの存在が明らかになった。この2つはどちらもコマンド投げからの派生技。その投げ技が決まれば、確実にヒットするという優れものだ。チャンスがあったら迷わず狙え!!

トルネードブラスト　1回転Ⓟ→ⒷⓅⒷⒷⓀⓀ

下段投げのリバーススイングからの派生技。投げ抜けされないコマンド投げが始動技なだけに、技術が向上すればチャンスは増えていくはず。決まったら素早くコマンドを入力!

毒島オリンピック　⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ→ⒷⓅⓀⓀⒷⒷ

こちらは獣人時の舌(べろ)スルーが始動技。投げ抜けされてしまうのは残念だが、上段投げなので決めるチャンスは多いぞ。コンボを入れるか、ここにつなぐかは迷うところ。

Beast Form IRON MOLE

鋼の体を持つからくりの獣人

隠しキャラが獣人バトルに突如参戦! バクリュウとほぼ同じ技を操るその男の正体は?

KOHRYU
コウリュウ

~出現&使用条件~

CPU戦を1ラウンドも取られずに進むと、ステージ5にCPUキャラとして登場。また、その基板での累計プレイ回数が一定数を越えると、キャラセレクト画面でシェンロンの右(シオンの左)に登場する。

バクリュウとの違い

バクリュウにない技でもっとも目立つのは、⇩⇧⇦Ⓚからの連係技だろう。バクリュウの持つ3種のほか、さらに3種の派生があり、より多彩な攻めを仕掛けることが可能。もちろん、キャンセルポイントを使ってこの技につなぐこともできるぞ。とくに、相手の背後に出現して投げを決める⇩⇧⇦Ⓚ⬆は、ガードを崩す手段として活躍しそうだ。

また、発生の早い⇧Ⓚからの連係技もうれしい追加要素。人間時の中段技の軸として活躍してくれるだろう。最後の1発がキャンセルポイントになっていることも見逃せないポイントだ。なお、同じモーションを持つ⇨Ⓚ⇦ⓀやⓅⓀⓀ⇨Ⓚ⇦Ⓚも、キャンセルポイントとなっている。

一方、バクリュウにあってコウリュウにない技としては、伏せⒷや⇧ⓅⒷ系が筆頭に挙がる。下段の浮かせ技として重宝していたものだけに、痛いといわざるを得ない。このほか、伏せⓅの影縛りも、中段技に変更されている。コウリュウ独自の伏せ技も、使えなくはないのだが……。

空蝉の術からの派生技が多彩。バリエーション豊かな攻めを組み立てろ!

ビーストフォームはメカモグラ。ダッシュ、ジャンプ時のブーストに注目!

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
旋肘(つむじひじ)	伏せⓅ	18	中
鋼龍砲	伏せⓀ	18	中
踝落とし	伏せⒷ	16	下
●コマンド技			
螺旋飯綱落とし	⇩⇧⇨Ⓟ	1+33	上
鋼流影陣	⇩⇧⇦Ⓟ	20	中G
煙陣雷光脚	⇩⇧⇦Ⓚ➡	7×4	上-中×3
煙陣飯綱落とし	⇩⇧⇦Ⓚ⬆ ※1	(1+33)	(中)投げ
煙陣鋼独楽	⇩⇧⇦Ⓚ⬅	9×4+8×6	中B×2-中×5-下中×3
●ビーストドライブ			
闇神楽(やみかぐら)	⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ	18+67	中B
射多乃逆洲(いたのさかす)	⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑ	10+70	下B
●連係技			
陰明返し	⇧Ⓚ⇨Ⓚ⇦Ⓚ	18,18,16	中、中、中C
裏閃煙幕弾	⇩Ⓟ+Ⓚ後⬇Ⓟ+Ⓚ入れっぱなし	—	下段投げ→特殊移動
裏閃飯綱落とし	⇩Ⓟ+Ⓚ後⬆Ⓟ+Ⓚ入れっぱなし	30	下段投げ→投げ

※バクリュウと異なる技のみ抜粋　※上=上段、中=中段、下=下段、下中=上段でも下段でもガード可(伏せには当たる)、G=ガードアタック、B=ガードブレイク、C(青色の文字)=キャンセルポイント　※投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの　※1:( )内は空中ヒット時。相手正面時は各種投げダメージ、相手後ろ時は30

Beast Drive! ビーストドライブ

闇神楽

突進力の高い中段技という点はバクリュウの分身火炎地獄と同じ。ヒット後は相手を特殊な装置内に捕らえ、分身して無数の打撃を加える。変わり身の術系の技とからめて狙おう。

射多乃逆洲

地に潜り、相手の足下から急襲する下段技。バクリュウの土神覚醒四界陣同様、相手がどこにいても届くのが長所だ。土神覚醒四界陣よりダメージが大きい代わりに、発生は遅い。

ゲー事典　**秘密のパスワード**：CPU戦全9ステージをクリアすると、ネームエントリー画面の下にパスワードが表示される(キャラごとに異なる)。これがあれば、『ブラッディロア3』の公式HP(http://www.bloody-roar.com/)の中にある、スペシャルダウンロードページを利用することができるのだ。コンティニューをしてもOKなので、頑張ってクリアしてみよう。

ブラッディロア3の基本を伝授！

対人戦基本戦術講座

本作の対戦をするうえで、まず始めに覚えるべき要素を紹介。対戦での基本的な方向性を知っておけば、上達は早いぞ。

Text：SHO

キャンセルを活用

特定の打撃技には、コマンド技(⇩⇘⇨＋攻撃ボタンや⇩⇙⇦＋攻撃ボタンなど)を先行入力することで、攻撃後の戻りモーションをキャンセルしてその技を出せる、キャンセルポイントというものが設定されている。獣人時には前述したコマンド技だけでなく、ビーストドライブもキャンセルポイントから発動することが可能だ。

キャンセルを理解できたら、次に覚えたいのはキャンセルポイントだ。自分の使用キャラのキャンセルポイント設定技を知ることは、連係を組み立てるうえで重要。たとえば一部のキャラは、コマンド技からの連係技にキャンセルポイントが含まれている。コマンド技を出したあと、再びコマンド技へ派生するといったことも可能なのだ。こうしてキャンセルポイントを覚えていけば、さまざまな攻撃連係を作ることができるはず。

特定の技に設定されたキャンセルポイント。コマンド技を先行入力すれば

戻りモーションをキャンセルして、入力したコマンド技を出すことができるのだ。

それを利用すれば、キャンセルでさらに別のコマンド技を出すことも可能。

一部のキャラは、コマンド技からの派生にキャンセルポイントが設定されている。

Ⓖ止めを交ぜる

実際に対戦するうえで、キャンセルと密接な関係にあるのがⒼ止めだ。Ⓖ止めとは、特定のコマンド技のモーション中(ヒット後は基本的に不可能)にⒼボタンを押すことで、攻撃モーションを止めるというもの。打撃をキャンセルしてコマンド技を出されれば、誰もがガードしようと考える。そこでⒼ止めでコマンド技を止めてしまえば、固まってる相手を投げたり、別の打撃技に派生することができる。こういった連係が、実戦では基本的な行動となるのだ。

当然、これらの連係には読み合いの部分が含まれてくる。たとえば、打撃技からキャンセルしてコマンド技を出し、そのコマンド技をⒼ止めして投げを狙ったとする。このとき、相手が打撃技をガードしたあとに割り込んでくると、Ⓖ止めした時点で簡単に割り込まれてしまう。それを防止するために、コマンド技を出し切るといった選択肢も必要となってくるわけ。また、Ⓖ止め後に別の打撃技へ展開するときは、割り込まれないように攻撃発生の早い打撃技をチョイスするなど、組み立ても工夫することが大事なのだ。

Ⓖ止めからの投げは有効だが、割り込まれにくくするには素早い操作が必要だ。

コマンド技を見せて相手を固まらせ、Ⓖ止めから連係を組むのは、基本中の基本。

キャンセルとⒼ止めを使った基本連係

- 通常技(連係技)
  - ↓ キャンセルしてコマンド技
    - → 出し切り
    - → Ⓖ止め
- 出し切り／Ⓖ止め → 発生の早い技を出して攻めを持続(→ 通常技へ戻る)
- Ⓖ止め → 投げorコマンド投げ

キャンセルからⒼ止め後の攻めまでのプロセスをチャートにしてみたが、これはあくまで基本。Ⓖ止め後、相手の割り込みを見越してガードアタックを出すなど、連係の幅は広い。

獣化の使いどころ

獣化にはビーストゲージが必要ということから、獣化を温存しようとする人が多いが、これは大きな間違いだ。獣化したときの利点を考えると、わざわざ人間で闘う必要はない。人間時よりも獣人時の方が圧倒的に有利だということを再確認しておいてほしい。

どういう状況で獣化したらいいのかイマイチ分からないという人に、いくつか状況を挙げてみたので紹介しよう。

①緊急回避
②体力が少ないとき
③相手(獣人)のビーストゲージが0のとき
④通常技→獣化攻撃の連係

①と②は、獣化モーションおよび獣人時の利点を活かした基本的な使いどころだ。

③は、相手がダウンしたらその獣化が解けるという状況のこと。この状況で獣化して相手を吹っ飛ばせば、相手は人間に戻って自分は獣人という、圧倒的有利な状況を作ることができるわけだ。

④は、獣化できる状況であれば、獣人時にしか出せない連係技を出せるということ。たとえば、ⓅⓅⒷという技は人間時には出すことはできない。しかし、ビーストゲージが溜まっていれば、ⓅⓅまでは人間でも、Ⓑを押した時点で瞬時に獣化しつつ獣化攻撃を出せるのだ。キャラによっては非常に有効な手段となるので試してみよう。

獣化時の吹っ飛ばしで相手は人間に戻り、自分は獣人。そのラウンドはいただきだ。

相手が獣人時かつビーストゲージが0の場合は、獣化するチャンスの代表例だ。

獣化攻撃を有効に使う

獣人時にしか出せない強力な連係技を、人間時にも組み込むことで、効率よく獣化＆高い効果を得る方法がいくつかある。たとえばバクリュウの⇧Ⓟからの連係技。人間時には中段の⇧ⓅⓅや⇧ⓅⓀにしか派生できないが、ビーストゲージが溜まっていれば、⇧ⓅⒷで下段の獣化攻撃へ派生させ、空中コンボで一気にダメージを与えることもできるのだ。獣化連係をうまく使い、闘いを有利に展開していこう。

獣化攻撃を出しながら瞬時に獣化できるので、うまく使えば効果は倍増だ。

人間時でも獣化できる状況にあれば、獣化攻撃を含む連係技を出すことが可能だ。

ゲー事典
獣人時の利点：獣人時には、体力回復能力、攻撃力＆防御力アップ、獣化攻撃使用可能、技の性質が変化、ケズリ能力、ビーストドライブ使用可能、といった多くの効果が追加される。とくに体力回復は重要で、たとえ攻撃をくらってもみるみる体力が回復していくので、実質ダメージは人間時の1/3程度になる。これだけでも獣化する意味はあるというものだ。

追い打ちで大ダメージを狙え！

エアコンボの仕組みと作り方

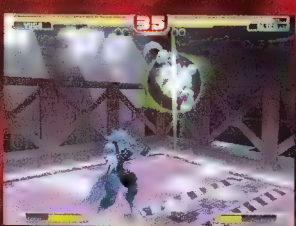
空中で受け身を取られてもかなり回避されにくい、獣化時限定のエアコンボ。これを使いこなすことが、勝利への近道だぞ！

Text：伊勢猫

エアコンボのメリット

3D格闘ゲームにおける連続技の代表格といえば、空中へと浮かせた相手に追い打ちを入れていく、いわゆる空中コンボだろう。当然、本作にも相手を浮かせてから空中コンボを狙っていく機会は数多く存在している。ところが、実際には受け身や空中ギリギリエスケープといった防御系のシステムが存在しているため、回避されない（されにくい）空中コンボはごくわずか。大抵の場合は反応さえよければ、何かしらの方法であっさりと回避できてしまう。しかし、あくまでもこれは普通の空中コンボに限ったこと。浮かせ技の硬直モーションをジャンプでキャンセルし、ジャンプ攻撃による追い打ちを決めていくエアコンボであれば話は別だ。これなら、空中へと浮かせた相手に早い段階で追い打ちすることができる。そのため、普通に地上での空中コンボを狙っていくよりはるかに回避されにくい、強力な連係や空中コンボを考え出すことも可能となる。

まずは、その基本となるエアコンボの仕組みや、具体的な作成方法について詳しく見ていくことにしよう。

一部の攻撃で発生するきりもみ状態のやられモーションは、基本的に受け身不可能。

相手を浮かせた高さにもよるが、地上で待っているだけでは簡単に受け身を取られる。

エアコンボの作成方法

エアコンボを狙っていくうえで、あらかじめ注意しておきたいことは以下の2点。まず、キャンセルジャンプ入力は先行入力を受け付けていないので、タイミングよくレバーを前斜め上に入力しなくてはならないこと。さらに、レバーは入れっぱなしにしない。ジャンプ攻撃にはレバー入れ攻撃が存在するうえ、ニュートラル状態でないと連続して出せない場合もあるからだ。

そしてもうひとつは、レバー⇧＋各種攻撃ボタンの技でもキャンセルが可能だということ。このため、ジャンプしたのを確認してからボタンを押すようにしないと、別の技が出てしまうこともあるぞ。

STEP1
浮かせ技をジャンプキャンセル

まずは浮かせ技をジャンプでキャンセルしていくわけだが、これは先行入力を受け付けていないので注意！　また、たとえ浮かせ属性を持っていてもキャンセルできない技があるので要チェックだ。

STEP2
ジャンプ攻撃で追い打ちする

斜め前方ジャンプで浮かせ技の硬直をキャンセルしたら、即座にジャンプ攻撃で追撃。ただし、同じ攻撃ボタンだと連続2回までしか攻撃を出せないので、別の攻撃ボタンを組み合わせていくこと。

STEP3
ジャンプⒷで浮かせ直す

ジャンプ攻撃にはⓅ・Ⓚ・Ⓑの3種類が存在するが……、ジャンプⒷだけ少し特殊で、ヒットさせたときに相手を浮かせ直す効果を持っている。まずはⓅⓀⒷと入れてみて、その感覚をつかんでいこう。

中にはジャンプ攻撃より⇧＋攻撃ボタンの技を使ったほうがいいキャラクターもいる。

キャンセルジャンプの入力は、タイミングを合わせて入れ込んでおくのが基本となる。

地上技へつないでみる

ジャンプ攻撃自体の攻撃力が高いため、エアコンボ部分だけでもかなりのダメージにはなる。しかも、エアコンボの組み合わせ次第では、相手よりも先に着地し、さらに地上技による空中コンボへとつなげてダメージアップを図ることも十分に可能だ。

具体的には、エアコンボ部分をⓅⓀⓅやⓀⓅⓀといった、締めにジャンプⒷを使わないものにすれば、立ちⓅ系の発生の早い攻撃へとつなげられる。とはいえ、すべてのキャラで可能なわけではなく、エアコンボ→地上での空中コンボの途中で受け身も取られやすい。詳しくは各キャラの攻略ページを参照してほしい。

空中投げや打撃投げ、一部のビーストドライブは空中コンボ補正もかからないのだ！

ユーゴであれば、ジャンプⓀⓅⓀから地上での空中コンボにつなぐことが可能。

キャラクターの重さによる浮き方の違い

キャラクター重量一覧表

	キャラクター
軽	ウリコ、バクリュウ
↑	ユーゴ、アリス、
	ロン、マーベル、
	ブスジマ、ジェニー、
	シェンロン、シオン
	ガドウ、
	スタン（人間時）、
	コウリュウ（人間時）
↓	コウリュウ（獣人時）
重	スタン（獣人時）

それぞれのキャラクターには、見た目に合わせた重量の違いといったものが設定されている。中でも、重量級に分類されるガドウ＆スタンの2人は、浮かせ技をヒットさせたときの浮きがかなり低く、もっとも重い獣人時のスタンにいたってはほとんど浮かない。

重量級キャラに対しては、エアコンボの初段をジャンプⒷに変えて対応していくこと。

ゲー事典 CPUは超反応？：「ブラッディロア3」のCPU戦の思考ルーチンは、いわゆるこちらの攻撃に反応してくる対応型。このため、後半のステージへ進むと空中コンボをかなりの確率で回避＆反撃してくるが……実際の対戦でここまでの反応はまず無理。逆に、後半のCPU相手に高確率で決まる空中コンボは、それだけ対人戦での実用度も高いコンボと言えるわけだ。

超獣化システム

使用上の注意をよく読んで……

その強さはまるで悪魔に魂を売ったかのごとく。自ら使って知るか、相手に使われて知るかは君次第。さあ、どうする？

Text がっちん

完全なる獣化形態

本作には獣人を超えた究極形態が存在する。それが超獣化だ。対戦において、人間時より獣人時のほうがはるかに強力なのは、少しでもプレイしたことのある読者ならご存知であろう。ほとんどの場合は、圧倒的な力の差を見せつけられることになる。超獣化は、その獣人をも凌駕する性能があり、そして引き換えとなる代価もある。これを踏まえると使用するかどうかの判断は難しくなるが、まずはどのようなものなのかを知っておこう。素晴らしい能力に魅せられることは間違いない。

すべてにおいて高い性能を発揮する超獣化。弱点はなく、究極形態と呼ぶにふさわしい

発動方法とその条件

まずは発動方法とどのような条件で発動できるかを知らないと始まらない。獣化はビーストゲージが黄色であれば可能だが、超獣化はビーストゲージが満タンでなければ不可能。つまり、それまでは人間状態で相手と闘うことになる。実際にはこれがかなりの負担であることに注意。

発動するときのコマンドはⒼⓅⒷまたはⒼⓀⒷを3つ同時押しとなる。同時押しはなかなかシビアだが、それほど気にすることもない。逆に特殊なコマンドであるため、暴発することはないはず。

ビーストゲージが黄色く満タンなら発動可能。獣化せずにここまで我慢できるか？

さまざまな恩恵

超獣化をしていられる時間は12秒間。限られた時間の中ではあるが、多くのメリットが存在する。

●スピードが早くなる

技のつなぎも早くなるので、超獣化時のみ連続ヒットするような連係技も存在する。

●攻撃力上昇

スピードだけでなく攻撃力もアップする。獣人時の攻撃力も十分高いが、それがさらに強力なものとなっている。

●キャンセル天国

すべての技がキャンセルポイントとなり、コマンド技（レバー操作が⇩⇘⇨、⇩⇙⇦、⇨⇩⇘の技）やビーストドライブに移行できる。さらに、立ちⓅなどでも可能だ。さらに、コマンド技もキャンセルできるため、可能性は無限大。

●無制限ビーストドライブ

時間内であれば何回でも使用できる。当たるまで出し続けるぐらいでも構わない。

キャンセルは自由自在。組み合わせによって強力な連係技や連続技が可能になる。

そしてゲージは時空の彼方へ

12秒間の超獣化が終了してしまうと、ビーストゲージは消滅してしまい、その対戦中は2度と獣化することができなくなってしまう。つまり、それ以降は人間状態で闘わなければならないということだ。早い段階で使用してしまうと、かなり厳しくなる。

これは大きなハンデとなるどころか、ほぼ勝ち目がなくなるといっても過言ではない。よって、超獣化するからには、必然的にそのラウンドで一気に勝負を決めてしまうことが重要になってくる。最終ラウンドかつ相手の体力を少し減らしたあとが狙い目。

なお、12秒以内にそのラウンドの決着がつき、次のラウンドが残されている場合でも、ビーストゲージは消滅してしまう。残念ながら超獣化を持ち越すことはできない。

たとえ12秒間以内に倒しても次のラウンドへの持ち越しはできない。覚えておこう。

12秒後に超獣化は解け、ビーストゲージは消滅する。再び獣化することはできない。

防御面も高性能に

攻撃面の性能が大幅にアップしている超獣化だが、守勢に回ったからといって弱いというわけではない。アッという間に攻勢へ転じる性能を秘めているのだ。それらを代表する能力とは

●のけぞり時間が短い

相手の技をくらった際にのけぞる時間が短くなる。そのため、普段は連続ヒットする連係技をくらっても、超獣化した状態であれば、途中から簡単にガード可能。この効果によってダメージを受けにくくなるので、相手はかなり攻めにくくなる。また、攻撃ガード後はすかさず相手の連係を見極め、スピードを活かして割り込んでいきたいところ。

●よろけ状態から瞬時に回復

もうひとつの優れた防御能力がこれだ。対戦において相手を浮かせる手段として、よろけ状態に特定の技をヒットさせるものがある。理論上はよろけを回復できるものばかりだが、実際は難しく連続ヒットする場合も多い。

だが超獣化をしていれば、よろけ状態にされたとしても、目にも止まらぬ早さでよろけから回復するのだ。これにより、よろけ状態への浮かせ技は怖くなくなる。

ただ、ノーガードの状態でくらってしまうと浮かされてしまう技や、カウンターヒットするとダウンを奪われてしまう技は、その効果がそのまま適用されてしまうことに注意。いくら超獣化でも、まったく浮かない、転ばないというわけではないのだ。

のけぞり時間が短いため、連続技であったものがガード可能になる。これは強力だ

自動回復してガードが間に合う。これによって相手のダメージ効率は激減する。

よろめかされてから素早い技のつなぎで、浮かせ技が繰り出されてきたが……

これほど早い技のつなぎでも瞬時に状態が回復される。今までにない防御能力だ。

よろけさせられ、次の技でダウン。空中コンボを決められてしまうはずだが……

ゲー事典 使いどころは言うまでもなく最終ラウンド。超獣化直後のビーストドライブは、軽く体力ゲージの半分以上を奪うほどの高威力。劣勢をくつがえす大逆転も可能だ。だが、実際はビーストゲージが満タンになっていなかったりと、意外にチャンスは少ないもの。さらに、ビーストゲージを溜めようと粘ろうにも、人間時では獣人相手だと限界がある。無理は禁物だ。

連係技を覚えて猛攻を展開せよ！

YUGO ユーゴ

連係技をどのようにして組み合わせるかがカギ。つなぎを覚えることが大事だ。

Human Form 人間時

人間時でもガンガン押せる。着実にダメージを与えられるように、それぞれの連係を覚えておこう。

技の組み立て

ユーゴの攻めは、基本的にⓅⓅから展開する。これは、3発目のⓅがキャンセルポイントで、さまざまな連係技への派生も可能だからだ。キャンセルするなら⇩⬂⇨ⓅⓅ、連係技へ派生するなら➡ⓅⓅがオススメ。どちらの技も最後にキャンセルポイントがあるため、さらに攻撃を続けられる。また、⇩⬂⇨ⓅⓅは連係技への派生も可能。⇩⬂⇨ⓅⓅ→➡ⓅⓅⓅで、永久にループさせることも可能になる。基本的には図①の連係を主軸に考え、それに図②の連係を組み込むのが効果的だ。

たとえば、ⓅⓅⓅ→➡ⓅⓅⓅ→⇩⬂⇨ⓅⓅ→⬅ⓅⒷⒷⒷ→⇩⬂⇨Ⓟ→⬂ⓅⓅという感じにつなげれば、素早い打撃で一方的に押しまくれる。また、途中で⇩⬂⇨ⓅをⒼ止めして、コマンド投げ（⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ）を狙うと効果は倍増。⬂ⓅⓅやコマンド投げから空中コンボに移行するのが一番の狙いなので、そこまでの連係をうまく組み立てることが、勝利への近道となる。

主力技の組み立て

①
- ⓅⓅⓅ → ⇩⬂⇨ⓅⓅ
- ⇩⬂⇨ⓅⓅ → ➡ⓅⓅⓅ → ⇩⬂⇨ⓅⓅ
- ⇩⬂⇨ⓅⓅ → ⬅ⓅⒷⒷⒷ（獣人時） → ⇩⬂⇨ⓅⓅ

②
- ⓅⓅⓅⓅ → ⬂ⓅⓅ
- ⇩⬂⇨Ⓟ → ⬂ⓅⓅ

連係の要は⇩⬂⇨ⓅⓅ。ここからキャンセルするか連係技に派生するかは君次第だ。

確実な反撃

本作は連続ヒットする連係技が少ないが、ユーゴの場合はⓅⓅⓅ→キャンセル⇩⬂⇦Ⓚが4発連続ヒットする。しかも発生の早いⓅスタートなので、反撃や割り込みにはもってこいの技なのだ。とくに相手が獣人時で自分が人間時は、相手のビーストゲージを減らすのにもっとも効果的な技となる。キツイ連係だがライトガードなら割り込めるという状況で、この技を使って強引に割り込むのもアリだ。また、人間時で浮かせたときは、獣人時に比べて空中コンボ中に相手を落としやすいので、画面端以外ではこの技で確実にダメージを与えよう。

最後の⇩⬂⇦Ⓚはダウンこそ奪えないが、仕切り直しにはなるので十分だ。

ⓅⓅⓅをキャンセルして⇩⬂⇦Ⓚを出せば、4発が連続ヒットする攻撃となる。

Beast Form 獣人時

獣化攻撃に加え、相手をより高く浮かすこともできるので、空中コンボを中心に考えるのが基本だ。

空中コンボ

空中コンボを狙える実戦的な技は、左に挙げてある通り。⬂ⓅⓅはバウンドを拾う特殊な技。これは人間時でも可能だが、獣人時はさらなるコンボが可能となる。ただ、アリスやウリコは極端に拾いにくいので覚えておこう。ガードアタックの⇩⬂⇦Ⓟは、カウンターヒットのみ浮かすことが可能。ガードアタックの性質上、カウンターヒットする可能性は高いぞ。⬅ⓅⓅ⇩Ⓑは2発目のⓅがヒットすると⇩Ⓑまで連続ヒット。ただ、間合いが離れるので壁際以外ではエアコンボでないと拾いにくい。

コマンド投げの⇩⬂⇨Ⓟ＋ⓀⓅは、人間時に比べ浮かす高さがアップ。エアコンボで大ダメージを与えるチャンスなので、積極的に狙おう。

チャートを見てもらえば分かるように、追い打ちは⬂ⓅⓅ以外エアコンボ始動となる。ジャンプⓅⓀⒷを2セット入れてから地上でのコンボに移行するのが基本だが、回避されやすいことを考えると、ジャンプⓅⓀⓅ後すぐに地上コンボに移行する手もある。ただ、後者は壁際以外では拾うのが難しい。自分に合ったほうを使っていこう。

地上でのコンボは、ⓅⓅⓅから連係技への派生やキャンセル⇩⬂⇨Ⓟを使って、相手を落とさないようにラッシュをかける。壁際ならば、ⓅⓅⓅ→キャンセル⇩⬂⇨ⓅⓅではなく、ⓅⓅⓅ→➡ⓅⓅⓅ→キャンセル⇩⬂⇨ⓅⓅにしたほうがコマンド入力が楽。状況によって使い分けるといい。

おもな浮かせ技

技	備考
⬂ⓅⓅ	バウンドを拾う
⇩⬂⇦Ⓟ	カウンターヒットのみ
⬅ⓅⓅ⇩Ⓑ	2〜3発目は連続ヒット
⇩⬂⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	投げから派生

バウンドをⓅで拾う。浮きが低いので、壁際以外では落としやすいのが難点。

下段スタートの⬂ⓅⓅは、空中コンボに移行できる優れた技。積極的に使おう。

空中コンボ

- ⬂ⓅⓅ → ⓅⓅⓅ → ⇩⬂⇨ⓅⓅ → ➡ⓅⓅⓅ（→ ⓅⓅⓅへループ）
- ⇩⬂⇦Ⓟ / ⬅ⓅⓅ⇩Ⓑ / ⇩⬂⇨Ⓟ＋ⓀⓅ → ジャンプⓅⓀⒷ → ⓅⓅⓅ

ジャンプからⓅⓀⒷを入れれば相手を浮かせ直せるが、その後に回避されやすい。

ゲー事典 **空中コンボ補足：**壁際での⬂ⓅⓅヒット後などは、ⓅⓅⓅ→⇩⬂⇨ⓅⓅ→➡ⓅⓅⓅ→⇩⬂⇨ⓅⓅ……とつなぐのが理想だが、徐々に相手が落ちてきてしまう。そこで、途中の⇩⬂⇨ⓅⓅを⇩⬂⇨Ⓟ➡ⓅⓅにして再度相手を浮かせてしまおう（獣人時オンリー）。ただし、最後の浮かせるアッパーが当たらないこともあるので、早めの決断が大事だ。

URIKO ウリコ

手数で相手を翻弄せよ!

まずは基本となる連係を覚えよう。

Text・伊勢猫

Human Form 人間時

意外に使える攻撃が多い六合鳳輪式の終了技へと派生させる、オリジナルの連係を組み立てよう。

基本の組み立て

立ち合いで軸となるウリコの技といえば、ⓅⓅから派生する3つの連係技がそれ。一連の流れを簡単に説明しておくと、ⓅⓅⓅⓅからは、キャンセルコマンド技の出し切りとⒼ止めからの二択攻撃がメイン。これに対して、ⓅⓅ⇦ⓅⓅとガードアタック対策も兼ねたⓅⓅ⇩Ⓟからは、六合鳳輪式へとつなげていくのが基本となる。それぞれのポイントで有効な技を右下のチャートにまとめたので、自分なりの連係を考えてみよう。

六合鳳輪式へと移行可能な⇩Ⓟは、相手の上段攻撃を避ける性質も持つ優れた攻撃だ。

六合鳳輪式と終了技

ⓅⓅ⇦ⓅⓅやⓅⓅ⇩Ⓟ、以外にも、さまざまな攻撃から移行することが可能な六合鳳輪式。この特殊な連係技は、名前通りに6つの技から構成されており、最大で6段の連係攻撃を出すことが可能。さらに、連係のどこからでも、六合鳳輪終了技と呼ばれる専用技を出すことができる。

その基本となる連係法則を覚えるうえで、もっとも重要なポイントは以下の2つ。まず、一連の流れはすべてⓅ→⇨Ⓚ（逆まわりルートならⓀ→⇩Ⓟ）の繰り返しから成り立っていること。さらに、レバー入力の方向が2回ずつ連続していることを理解しておけば、意外と簡単に覚えられる。ちなみに、コマンドのレバー入力部分は入れっぱなしでもOK。⇨Ⓟ→⇨Ⓚなら、⇨ⓅⓀでも出すことが可能だ。

さて、六合鳳輪式終了技については、ダウンを奪える下段の⇩⇩Ⓚを主軸に、中段の浮かせ技である⇦Ⓚを併せて使うと効果的。六合鳳輪式の下段部分から派生させれば、その効果は倍増するぞ!

Beast Form 獣人時

立ち回りでの基本は変わらないが、浮かせ技からの空中コンボでダメージを取れる。要練習だぞ!

獣化による変化

獣化した状態では基本的な攻撃力&防御力こそアップするが、攻撃のリーチなどは人間時と大差ないため、闘い方も大きな変化はない。

その中で重要なのは六合鳳輪式終了技の⇩⇨Ⓟにキャンセルがかかること。しかも、ヒット時に相手が受け身を一切取れないきりもみ状態になるので、追い打ちも狙える。獣人時に使う終了技は、⇦Ⓚよりもこちらのほうがオススメだ。⇩⬃⇦Ⓑからの連係技も併せて使ってみよう。

獣人時は⇦Ⓚよりも、同じ下段で攻撃発生が早い⇩Ⓑのほうを使っていくといいぞ。

浮かせ技とコンボ

カウンターヒットはもちろん、ノーマルヒットでも相手が受け身の取れないきりもみ状態になるといった、優秀な浮かせ技を多く持つウリコは、浮かせ技に恵まれたキャラ。しかし、それは獣人時の話であって、人間時に空中コンボを狙えるのは、⇧Ⓟや⇨⇨ⓅⓀ、ガードアタックの⇩⬃⇦Ⓟといった攻撃のカウンターヒット時のみ。獣人時であれば、六合鳳輪式終了技の⇦Ⓚや⇨⇨Ⓟ、⇩⬃⇦Ⓑ→⇧Ⓚなどからも、エアコンボを絡めた空中コンボを狙うことが可能なのだ。さらに、ビーストドライブの⇩⬃⇦⇩⬃⇦Ⓑやジャンプ中⇩Ⓟ+Ⓚはダメージにコンボ補正がかからないので、空中コンボに組み込めばダメージアップも可能だ。

オススメ空中コンボ

① ⇩⬃⇦Ⓟ（カウンターヒット）→ⓅⓅ⇦ⓅⓅ→Ⓟ→Ⓚ→⇨⇨Ⓟ

② 六合終了技⇨⇨Ⓟ→ジャンプⓀⓅⓀ→ⓅⓅ⇦ⓅⓅ→Ⓟ→Ⓚ→⇨⇨Ⓟ→キャンセル⇩⬂⇨⇩⬂⇨Ⓑ

①は人間時のコンボ。⇨⇨Ⓟを⇩⇩Ⓟにしたほうがダメージは大きいが、受け身後にガードされる。②は獣人時のコンボ。浮かせ技によってエアコンボ部分を変更しよう。

浮かせた直後は、空中投げとエアコンボをうまく使い分けて相手に選択を迫っていく。

ビーストドライブの狙いどころ

単体ではヒットさせにくいビーストドライブだが、それぞれ狙いどころは存在する。⇩⬂⇨⇩⬂⇨Ⓑは、きりもみ状態になる浮かせ技からキャンセルで決めることが可能。⇩⬃⇦⇩⬃⇦Ⓑについては、獣人時の上段投げ→Ⓑ後に出していくとヒットさせやすい。

きりもみ状態の相手に対してなら、確実に決めることが可能だ。

ゲー事典 **浮かせた直後の選択肢**：獣人時は、浮かせ技を出したあとジャンプキャンセルまで入れ込んでおき、エアコンボを狙うのが基本。しかし、ウリコの場合は⇦Ⓟや⇩⬂⇨Ⓑ→⇧Ⓚなど、ジャンプでキャンセルできない浮かせ技も多い。最速の受け身を先読みしての空中投げと併用することで、相手に選択をかけていくといいぞ。

投げの成功率が勝率につながる！

上段投げが決まったら、慌てず騒がずコンボを決める。これが突破口となるぞ！

GADO ガドウ

Human Form 人間時

人間時は上段投げのⒼ止めによって、強力なコンボが確立された。獣化は投げるまでガマンしたい。

投げが重要な人間時

前号でも軽く触れたが、ガドウの狙いは上段投げである。しかもそこからの強力なコンボが発見されたので、重要度はさらに増したといえる。まずは、上段投げを狙うための基本的な連係から解説しよう。

ガドウの得意とする間合いは中間距離。攻撃の中心となる⇨ⓅⓅⓅは、リーチが長くキャンセルポイントもあるが、発生が遅いために近距離では使いにくい。そのため、中間距離を保つ必要があるのだ。

⇨ⓅⓅⓅは2発目、3発目がキャンセルポイントとなっているので、そこでキャンセルをかけていく。キャンセルに使っていくコマンド技は、⇦⇨Ⓟのタックルだ。さらにこの技をⒼ止めし、上段投げを狙っていこう。キャンセルする技を2発目、3発目と使い分けることで、相手を翻弄することができるぞ。

また、ガードアタック始動の⇩⬃⇦Ⓚ⇦⇨Ⓟ⬂⇩⇨Ⓟ⇩⬃⇦Ⓟからも上段投げを狙うことができる。最後の⇩⬃⇦ⓅをⓅを当たる寸前にⒼ止めすれば、その後は投げの間合い内。⇩⬃⇦Ⓟはボタンを押し続けると、タメ状態[illegible]ことができるので、これでタイミングをずらすのも有効だ。相手が動くようならブッ放そう。ただ、相手がこの連係技に馴れてくると、簡単に止められてしまうようになる。そうなったら2発目や3発目で止めるようにして、4発目は時々出す程度にしておこう。

相手に近づかれたときは、⬀Ⓟで間合いを離す。下がりながらの攻撃なので、安全に間合いを離すことが可能だ。また、接近戦ではⓅⓅ⇨Ⓟを反撃技として使っていこう。

そしてキャンセル⇦⇨Ⓟ→Ⓖ止め→上段投げ。ここまでの流れが基本となる。

攻撃の主軸となる⇨ⓅⓅⓅ。キャンセルするのを2発目と3発目とで使い分けたい。

⇩⬃⇦Ⓚ⇦⇨Ⓟ⬂⇩⇨Ⓟ⇩⬃⇦Ⓟ→Ⓖ止め投げor出し切り。当たれば大ダメージだ。

ガードアタックから攻めを継続できるので、なかなか使いやすいほうだろう

とにかく間合いを離したいときは、この技に頼るべし。

投げからのコンボで決める！

上段投げが決まったらコンボを叩き込むチャンス。上段投げは相手にダメージを与える部分をⒼ止めすることが可能。Ⓖ止めすると相手はよろけるので、そこにコンボを叩き込むことが可能になるのだ。

上段投げⒼ止めからのコンボは⇦ⓅⓅ→キャンセル⇩⬃⇦Ⓑ。獣化しつつのコマンド技で相手を浮かせたら、ジャンプⓅⓀⒷのエアコンボ2セットで大ダメージを狙える。相手の受け身や空中ガードなどでダメージが安定しないようなら、⇧Ⓟ→着地⇩⬂⇨Ⓑで食らいつくのもありだ。ヒット数は少ないが、ダメージは確実なものとなる。

ビーストゲージが溜まっていない場合でも、⇦ⓅⓅ→キャンセル⇦⬃ⓅのⒼ止めから、下段投げやⓅⓅ⇨Ⓟがコンボになる。⇦ⓅⓅ後によろけを回復されると成り立たないので、回復する相手には再度上段投げを狙うなどしてみよう。

相手が獣人時ならば、⬀ⓅⓅ⇩⬂⇨Ⓚが4ヒット。それなりのダメージが期待できる。

⇦ⓅⓅ→キャンセル⇩⬃⇦Ⓑまでコンボに！ そのあとのエアコンボが重要だぞ。

上段投げが決まったら、ブッ叩く直前にⒼ止めすると相手がよろけるので……

Beast Form 獣人時

獣化したら積極的に空中コンボを狙う。もう1回浮かすことができれば、勝ちは間違いないだろう。

下段、中段の使い分け

獣化したら積極的に狙っていきたいのが、上段投げからのコンボにも使った⇦ⓅⓅ→キャンセル⇩⬃⇦Ⓑ。獣人時なら気兼ねなしに狙っていける。もちろん、ヒットしたらエアコンボを叩き込もう。

ほかには⬃Ⓟ⇨ⒷⒷが使いやすい。最後のⒷがキャンセルできるので、コンボになる⇩⬃⇨Ⓑや、それのⒼ止め→上段投げを狙うといい。

この連係の裏の選択肢として活躍するのが⬃Ⓟ⇩Ⓚ。本作の下段攻撃は見切られにくいので、面白いようにヒットするはずだ。ヒット後は五分の状態になるので、積極的に攻めるかガードアタックでプレッシャーを与えていこう。

中間距離では⬃Ⓑの下段攻撃も有効だ。単発技でダウンも奪えないのであとにはつながらないが、高確率でダメージを与えることができるはずだ。ただし、ヒット後、ガード後ともに相手の下段投げが確定してしまうので、技後は投げ抜けを入れておくように。

大ダメージを狙うなら⬃Ⓑを使う手もアリだ。相手人間時にこの技が決まれば、とんでもないダメージに驚くはず。積極的に使っていい技だろう。

ゲージが少なくなったら、ⓅⓅからのG・ボンバーが有効。接近戦で狙っていこう。

中間距離から一気に足下を狙う⬃Ⓑ。投げ抜けを忘れずに入れておこう。

⬃ⓅⓅからの選択肢も豊富なので、獣人時は積極的に使っていこう。

ビーストゲージが減ってきたら、ⓅⓅからG-ボンバーの連係を狙っていこう。

ゲー事典 本文で紹介できなかった使える技をいくつかピックアップ。⬀Ⓟはそこそこ攻撃発生が早く、リーチも長いので使いやすい。一部の攻撃に対しては、反撃技として使うことも可能だ。⇨Ⓚ⇩ⓀⓅは下段が交じるのでヒット率が高い。最後のフェイント後は、ガードアタックを出す、⬀Ⓟで間合いを離すといった選択肢が有効だ。

MARVEL マーベル

とにかくガードアタック重視!

キャンセルとガードアタックのⒼ止めを駆使し、エンドレス連係を組み立てろ!

Text:RED

Human Form 人間時

まずは、キャンセルガードアタックを使った攻撃連係を考えよう。獣人時にも通ずる基本戦術だ。

ガードアタックを使った基本戦術

マーベルのガードアタックは最大5ヒットする多段技で、Ⓖ止めによって任意の段数で止めることができる。キャンセルポイントのある連係技と組み合わせつつこれを利用すれば、無限のバリエーションを組み立てることが可能だ。

まず覚えたいのは、⇨ⓅⓅⓅと組み合わせた連係。⇨ⓅⓅⓅは2発目と3発目にキャンセルポイントがあるが、本命は3発目キャンセル。相手が2発目ガード後に手を出してくると3発目がヒットし、ガードアタックまで連続ヒットする。3発目をガードされていた場合は、適当な段数でガードアタックをⒼ止めして、ほかの攻撃に移行しよう。この状況に限らず、ガードアタックをガードされたときは、Ⓖ止めから攻め直すのが基本戦術だ。

Ⓖ止めからは、再び⇨ⓅⓅといったキャンセルポイントのある連係技を出してもいいし、投げや下段攻撃(⇘Ⓚ)などを狙うのも有効。

⇘Ⓚヒット後は相手がよろけ、回復が遅ければ⇩⇘⇨Ⓟが連続ヒットして空中コンボを狙える。しかし回復は簡単なので、ほかの選択肢を重視したほうがいい。投げやキャンセルポイントのある連係技のほか、再度の⇘Ⓚもアリだ。

ガードアタックは5段目が上段。しゃがみ状態にヒットしたら、4段以内にⒼ止めを。

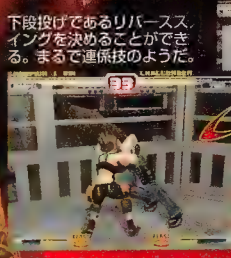
ガードアタックまで連続ヒットする。ガードされた場合はⒼ止めで攻めを継続。

攻めの起点として使いやすい⇨ⓅⓅⓅ。2発目後に相手が動けば3発目がヒット。

リバーススイングを決めろ!

下段投げのリバーススイング(1回転Ⓟ)は、威力が高く見た目もいいので是非決めてみたい。獣人時は隠しビーストドライブ(P68参照)などへの派生も可能で、決定的なダメージを与えられる。

ⓅⓅ⇩Ⓚや⇘ⓅⓀといった連係技の、下段部分を意識させて狙うのが一つの手。ⓅⓅ⇩Ⓟなどの、フェイント技を駆使して仕掛けるのも面白い。

操作は難しいが、⇘Ⓟカウンターヒット後、しゃがみ判定のよろけ状態になっている相手をつかむことも可能。相手の上段攻撃に割り込んだり、ガードアタックに合わせてカウンターヒットを狙おう。

下段投げであるリバーススイングを決めることができる。まるで連係技のようだ。

⇘Ⓟカウンターヒット時は、しゃがみ判定のよろけ状態を誘発できるので……

Beast Form 獣人時

強力な浮かせ技を備えた獣人時の狙いは空中コンボ。キャンセルポイントが増えている点にも注目。

獣人時の連係&連続技

獣人時の最大の狙いは、浮かせ技の⇩⇘⇦Ⓑから空中コンボを決め、一気に大ダメージを与えること。⇩⇘⇦Ⓑは通常ヒットでも相手を浮かすことが可能で、カウンター時は相手が受け身不能のきりもみ状態になるという、強力な浮かせ技なのだ。

⇩⇘⇦Ⓑは各種連係技のキャンセルポイントから連続ヒットさせることが可能。使いやすいのはやはり⇨ⓅⓅⓅだ。

また、獣人時のみキャンセルポイントに設定される、➡ⓀⓀⓀや⇨Ⓚ⇩ⓀⓀといった連係技は、ガードを崩す効果が高く、しかも⇩⇘⇦Ⓑが連続ヒットする優れた技だ。Ⓚからの派生として出すのも使い勝手がいい。

獣人時は、これらの連係技から⇩⇘⇦Ⓑの連続ヒットを多めに狙っていく方針がオススメ。ガードアタックでチマチマ闘うより、はるかにダメージ効率が高いぞ。

また、同様のキャンセルポイントから⇩⇘⇦Ⓑを連続ヒットさせることも可能。浮かせたあとの空中コンボに組み込むこともできるぞ。ビーストゲージが残り少なくなって獣化が解けそうなときや、体力回復したいときなど、すぐにビーストドライブを使いたい状況で狙ってみよう。

エアコンボで超絶ダメージを狙う。相手人間時は、致命的ダメージを与えられる。

⇨ⓅⓅⓅは獣人時も重要。3発目キャンセルで⇩⇘⇦Ⓑを連続ヒットさせて……

獣人時のみキャンセルポイントになる⇨ⓀⓀ、⇨Ⓚ⇩ⓀⓀといった連係技から、

⇩⇘⇦Ⓑが連続ヒットする。もちろん、エアコンボで大ダメージを狙える。

オススメ空中コンボ

獣人のポテンシャルを活かしたエアコンボは大きな可能性を秘めているが、今回は基本的なものを紹介しておこう。

簡単でそこそこ実戦的なのは、⇩⇘⇦Ⓑなどの浮かせ技からジャンプⓅⓀⒷ×2セット→⇩⇘⇨Ⓚを決めるパターン。もちろん受け身を取られる可能性はあるが、相手人間時に決まれば、軽く全体力ゲージの7割以上を奪う破壊力を持った強力コンボだ。

浮かせ技からジャンプⓅⓀⒷを2セット決めて……

⇩⇘⇨Ⓚ。受け身を取られる可能性もあるが、ダメージはかなりのものだ。

ゲー事典 獣人時にリバーススイング(1回転Ⓟ)を決めたあとは、さまざまな追い打ちが可能。ジャンプⓀⒷと当てて相手を浮かせ直してから、さらにエアコンボを狙うパターンで大ダメージが狙えそうだ。リバーススイング後に限らず、エアコンボはかなりすごいことになりそうなので、次号以降に期待してほしい。

JENNY ジェニー

闘いの舞台はもちろん空中だ！

地上での基本連係をマスターし、そこからの空中コンボで大ダメージを与えよう。

Human Form 人間時

手数を多くしてビーストゲージを増加させよう。ツイスト構えを導入し、連係を途切れさせるな！

ツイスト構えへの布石

まずはⓅⓅからの連係技を使いすことが上達への近道だ。ⓅⓅ⇦Ⓟ、ⓅⓅ⇩Ⓚ、ⓅⓅ⇩Ⓚはどれも使いやすい。

⇦Ⓟへ派生する場合は、キャンセルポイントであることをうまく利用しよう。ⓅⓅ後に相手が割り込んできたり、ライトガードしているようなら、キャンセル⇨⇧⇨Ⓚが有効（獣人時は拾えないので注意）。相手がガードを固めてくる場合は、⇩⇨Ⓟでツイスト構えに移行する。まずは後者を基本とし、それにⒼ止めからの投げも交ぜていくといい。うまく散らしていこう。

⇨Ⓚへの派生はラッシュ力を重視するときに使おう。そこから⇨ⓀⓀ系の連係技に派生できるため、攻撃の流れが止まらないからだ。オススメの連係は、ⓅⓅ⇨ⓀⓀⓀ↓キャンセルツイスト構え、ⓅⓅ⇨ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ⇩⇧Ⓟ、ⓅⓅ⇨ⓀⓀⓀ⇧Ⓟなど。いろいろと揺さぶっていける。ⓅⓅ⇩Ⓚは下段なのでヒットしやすく、ヒット後の状態も良好（相手をよろけさせる）。相手がよろけを回復しなければ、⇧Ⓟや⇩⇧⇦Ⓚで空中に浮かすことができる。だが、ほとんど回復されてしまうため、再びⓅⓅ～と攻め立てるか、投げを狙っていったほうがいい。その際、ほんの少しだけ前に歩けば投げ間合い内に入ることも覚えておこう。

そのほかには⇩ⓀⓀⓀⓀも使いやすい。4発目がキャンセルポイントになっているうえ、⇩ⓀⓀⓀ⇩⇧⇨Ⓟという連係技も用意されている。

また、低い姿勢が特徴である⇩Ⓚも忘れずに使っていこう。リーチも長いので、間合いが離れていても使いやすい。カウンターヒットならダウンも奪える。相手の連係への割り込みには、立ちⓅとしゃがみⓅを併用していくといい。

まずはツイスト構えへ移行できる連係を覚える。流れるように技をつなごう。

Beast Form 獣人時

空からの強力な攻撃と空中コンボを狙おう。自在に飛行してこそ、獣人時のメリットを活かせるぞ。

空中コンボの起点を作る

獣人時には、やはり大ダメージにつながる空中コンボへ狙いを定めたい。オススメの空中コンボ始動技は、振り向きⒷ、⇧ⓅⒷ。少し狙いにくいが、⇩⇧⇨Ⓑからも可能だ。

振り向きⒷはカウンターヒットすれば相手が浮く。しかし、出すためには背を向ける行動が必要だ。⇧Ⓟまたは⇧ⓅⓅ、⇧ⓀⓀ⇩Ⓚ、⇨ⓀⓀⓀ、⇦Ⓚ⇧ⓅⓅなどから狙おう。なお、これらの技のあとはジェニー側がやや不利なため、多用しすぎると対応される。

⇧ⓅⒷはめくりを狙える特殊な上段攻撃。相手の手前に落ちるような間合いでは、簡単にガードされてしまう。とくに、壁際に押し込みすぎた場合は決まらないことに注意。さて、うまく⇧Ⓟでキャッチできたら、タイミングよくⒷ。ジェニーの足が地上についてから入力をしよう。すると空中の相手めがけて飛び立ってくれるので、空中コンボを決められるぞ。なお、人間時でもビーストゲージが黄色い状態であれば、同様の入力で獣化しながら飛び立ってくれる。

⇩⇧Ⓑから空中コンボを狙う場合は、少し離れた間合いから技を出していこう。間合いが近いと空中の相手を拾いにくいうえ、ガード時に背後から攻撃されやすいからだ。

背を向けるリスクはあるが、空中コンボでのリターンは大きい。思い切って使おう。

ジェニーが着地したらⒷ。ビーストゲージさえあれば人間時でも使っていける。

相手の頭上を越えるような間合いから狙おう。手前に落ちてしまわないように。

空中戦に磨きをかけろ

前号で軽く触れたⒷⒷⒷからのⒷと⇩Ⓑ。それに加え、空中戦では⇩Ⓚが有効だ。この技は滞空時間をかせげるため、何発も連続で出すことが可能。使うときは、普通にジャンプしてからで構わない（意外に前方へと進むので、ある程度の間合いは必要だが）。この技を空中で数発出し、地上に降りそうになったら最後はガードブレイクの性質を持っている⇩Ⓑを使おう。これにより、相手のライトガード（ガードアタック）は無効化され、相手はヘビーガードするしかない。そのまま地上での主導権も握れるので、ⓅⓅからの連係を基本に攻め立てることができる。空中で叩き落とされることもあるが、ジャンプさえできれば使っていける連係だ。無理に間合いを詰めて地上戦を挑んでいくよりは、確実に攻撃できる。

小刻みにキックを連発可能。任意のタイミングでガードブレイクの⇩Ⓑも繰り出せる。

空中コンボはこれを決めろ

●ジャンプⓀⒷⒷⒷ→（着地）ⓅⓅ⇨ⓀⓀⓀⓀⓀ

ジャンプ攻撃の最後のⒷは相手を叩きつける技なので、地上でのコンボに発展できるのが強みだ。画面端であればほとんどの場合、地上の最後のⓀで再び相手を空中へ浮かせられる。そのとき、相手が受け身を取っていれば、⇧ⓅⒷから再び空中コンボを狙えるという爆発力も秘めている。空中でのⒷⒷⒷで前方へかなり押し込めるので、そのチャンスは多い。

地上では最速でⓅⓅ～を。最後の蹴り上げまでヒットすればかなりのダメージだ。

空中ではⓀⒷⒷⒷとつなげる。前方に押し込むため、あっという間に壁際へ。

ゲー事典 振り向きⒷを出すために使うといってもいい⇧ⓅⓅ。だが、⇧Ⓟは潜り込むように技を繰り出すため、相手の上段をかわすことも可能。なお、⇧Ⓟより⇧ⓅⓅとしたほうが、相手との硬直差的不利がわずかに和らぐ。あとは、⇧Ⓟ後に少し遅らせてからⓅ、そして振り向きⒷなど、いろいろ工夫することも重要。タイミングを変えるだけでヒット率が違ってくる。

XION シオン

連係の中に秘められたパワー

長所は自然と活きる。扱いやすさにも注目

Text:ちゃっきー

Human Form 人間時

人間時のシオンはきわめてスタンダード。キャンセルを活用したスピーディーな攻めを見せろ!

出の早い技を始動に組み立てる

オーソドックスな打撃技が中心となるシオン。まずは出の早い技を起点に、攻めの連係を作ることから始めよう。

概要は、左のチャートのとおり。始動パートとなるⓅⓅ、⇨ⓅⓅ、ⓀⓀから、キャンセルでコマンド技→Ⓖ止め→終了パートの技…とスムーズに連係させていこう。もちろん、ⓅⓅ→キャンセルコマンド技→Ⓖ止め→⇨ⓅⓅのように、始動パートの中でループさせ、攻めを継続する手もある。

ただし、Ⓖ止めを読まれると割り込まれてしまうので、ときには⇩⇗⇦Ⓟなどを出し切ることも必要。ビーストゲージがあるなら、ここで浮かせ技の⇩⇗⇦Ⓑを使い、獣化しつつ攻撃するのもいいぞ。

シオン基本連係

始動パート		終了パート
ⓅⓅ キャンセル	Ⓖ止め	⇖ⓅⓅⓀ
⇨ⓅⓅ キャンセル		⇗ⓅⓅ〜
ⓀⓀ キャンセル		⇗Ⓚ
		⇨ⓀⓅⓀ
	出し切り	⇩⇗⇦Ⓟ
		⇩⇗⇦Ⓚ
		⇩⇗⇦Ⓑ

Ⓖ止めだけでなく打ち切りも交ぜる。ビーストゲージがあれば⇩⇗⇦Ⓑも使える。

ⓅⓅキャンセルは基本中の基本。そこからの連係技も、たまに使うと効果的だ。

終了パートに使う技

中段の選択肢は⇖ⓅⓅⓀと⇗ⓅⓅ。前者は3発目のディレイと、フェイント技の⇖Ⓟ⇦Ⓚを使い分けよう。初段の出が早いので、単独で使っても効果大。後者は中段の⇗ⓅⓅ⇧Ⓚと、下段の⇗ⓅⓅ⇩Ⓚで二択を迫ることが可能だ。

立ちガードに対しては、下段技の⇗Ⓚと上段投げが効果を発揮する。⇗Ⓚで相手をよろけさせたあとは、上段投げにつなぐのが基本。投げ抜けされるようなら、始動パートの技でラッシュをかけよう。

最後の⇨ⓀⓅⓀは、3発目で立ちガードを崩しつつ相手の背後に回る技。ヒットしても不利だが、撹乱効果は十分に期待できる。獣人時のほうがリーチが伸び、使いやすくなることも覚えておこう。ちなみに、背を向けた状態からのⓀも同じ性質を持つ技だ。

跳び上がって相手の背後を突く⇨ⓀⓅⓀ。人間時は少し当たりにくいが……。

Beast Form 獣人時

リーチが伸びることで得られるメリットは計り知れない。連係のバリエーションも多彩になるぞ。

リーチのもたらす効果

獣人時は人間時にも使える技からしてリーチが伸び、より広いレンジでの闘いが可能になる。ここではまず、その効果で使いやすくなる浮かせ技を2つ紹介しよう。

ひとつは伏せⓅ。人間時には1段目がヒットしても2段目は当たりにくかったこの技だが、獣人時にはその欠点が解消される。単体で使う浮かせ技として、十分な力を発揮してくれるはずだ。そしてもうひとつは、上でも触れた⇗ⓅⓅ。これも同じ理由で、1発目カウンターヒットでよろけさせたときに、2発目まで連続ヒットしやすくなる。獣人時にこの技を使うときは、空中コンボを決めるため、2発目で止めておくのもいいだろう。1発目を出したときの状況を見て、カウンターで当たりそうだったら2発で止める…とできれば理想的だ。

3発目から⇩⇗⇦Ⓑが連続ヒット。人間時にもビーストゲージがあれば使える。

2、3発目ともにキャンセルできるⓀⓀⒷ。豊富な選択肢で揺さぶりをかけよう。

注目のキャンセルポイント

獣人時限定のキャンセルポイントでは、ⓀⓀⒷに注目。3発目は中段で、ヒットすればキャンセル⇩⇗⇦Ⓑが連続ヒットする。ここに、人間時にも可能だったⓀキャンセル、下段へと流れるⓀⓀ⇩Ⓚ、そしてⓀⓀⒷキャンセルからのⒼ止めを交えれば、効果的な選択を迫ることが可能だ。

また、⇖ⒷとⓅⓅは通常ヒット時に相手をよろけさせ、カウンターヒット時、または空中ヒット時にバウンドさせる効果を持つ。こちらもキャンセルからの⇩⇗⇦Ⓑが連続ヒット。ⓀⓀⒷと同感覚で使えるぞ。ⓅⓅⓅは、4発目が下段攻撃となるⓅⓅ⇩Ⓟと使い分け、ガードを揺さ振ろう。また、空中コンボに組み込み、キャンセルで⇩⇗⇦Ⓑやビーストドライブにつないでみるのもおもしろい。

獣人時の空中コンボ

浮かせたあとは、エアコンボでジャンプⓅⓀⒷがもっとも手堅い。着地後は、相手の落下を待ってⓅ始動の連係技につなぐ。これが受け身からの打撃でつぶされるようなら、着地後に⇗Ⓚを狙おう。⇗Ⓚは浮かせ技で、かつ2段技となっているので、やや低いところで当てれば対処されにくいぞ。なお、⇗Ⓚ後はエアコンボ入力で再度⇗Ⓚにつなぐのが常套手段となる。

着地後につなぐ技の中で、対処されにくいのは⇗Ⓚ。少し引きつけて出そう。

浮かせ技ヒット後はジャンプⓅⓀⒷが基本。獣人時のスタンにはⒷⓀⒷにしよう。

ゲー事典 空中コンボ補足:エアコンボ後、着地からⓅ始動の連係技につなぐときは、相手の受け身まで考えよう。受け身の甘い相手には、ⓅⓅⓅⓅキャンセルから⇩⇗⇨Ⓑや⇩⇗⇦⇩⇗⇦Ⓑなどで大ダメージ。受け身後にガードする相手にはⓅⓅⓅⓅキャンセル→Ⓖ止め→上段投げなどや、下段へと流れるⓅⓅⓅⓀⓀ⇩Ⓚでガードを崩すのがオススメだ。

ALICE
アリス

コンボの締めはスパイラルキューブで！

立ち回りの基本を覚えた[illegible]、次はダメージの大きい[illegible]を覚えていこう！

Text：[illegible]伊勢猫

空中コンボ始動技

アリスの攻撃で、ヒット時に相手を浮かせて、さらに追い打ちが可能な浮かせ技はいくつかあるが、その中でも伏せⓀ、⇩⇦⇨Ⓑの2つは使いやすくてオススメ。

前者は伏せⓅや⇧Ⓟ、⇧Ⓚなどと同じように、よろけ中orカウンターヒット限定の浮かせ技とはいえ、攻撃発生が早くてリーチも長い。しかも、相手の上・中段攻撃を避ける伏せ動作から出せるので、カウンターを狙える機会も多い。

これに対して、後者はビーストゲージが溜まっている状態or獣人時にしか出せない代わりに、ヒットすれば無条件で相手を浮かせることが可能。一応、上段判定の攻撃を避けられるので、⇦ⓅⓀや⇦ⓀⓀをガードさせたあとなどに、相手の反撃を見越して置いておくといい。また、よろけを誘発できるⓀⓅ⇩Ⓚヒット後の選択肢としても使える。

さて、浮かせ技ヒット後の追い打ちについては、人間時であれば①の空中コンボ（左表参照）が基本形。獣人時の場合は、浮かせ技→ジャンプⓀⓅⓀのエアコンボから、着地後さらに空中コンボをつなぐこともできる。また、浮きの低いスタンとガドウに対しては、エアコンボの部分をⒷⓅⓀにすることで、同様につなげていくことが可能だ。

アリス側がかなり有利な状況となる、ⓀⓅ⇩Ⓚヒット後にも狙っていくといい。

⇩⇦⇨Ⓑがカウンターヒットすると、受け身を取られないきりもみ状態になる。

オススメ空中コンボ

① **伏せⓀ（カウンターヒット）**→ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ→**キャンセル**⇩⇦⇨Ⓟ

② ⇩⇦⇨Ⓑ→**ジャンプ**ⓀⓅⓀ→ⓅⓅⓅ⇨ⓅⒷⒷⒷ⇨Ⓑ→**キャンセル**⇩⇦⇨Ⓟ

①、②ともに、受け身を取られても回避されにくい基本コンボ。②のⒷⒷⒷ⇨Ⓑ部分は一部のキャラに入りにくいため、壁際以外の場所では省略したほうがいい。

LONG
ロン

連係を活かすために……

[illegible]と重要な下段攻撃をピックアップして[illegible]。[illegible]的に使っていこう。

Text：SHO

有効な下段攻撃

ガードアタックをつぶせるうえ、ほかの技に比べて圧倒的にガードされにくい下段攻撃。手数は多いが上・中段が主力のロンは、下段攻撃を有効に使えるかどうかが勝負を決めるといっても過言ではない。今回は、そんな下段攻撃をピックアップしてみた。

- ⇧Ⓚ
- ⓅⓀ⇩Ⓚ
- **六合鴻輪式**⇩Ⓟ
- **六合終了技**⇩⇩Ⓚ
- **六合終了技**Ⓑ⇩Ⓑ

まず、単発でも威力を発揮する⇧Ⓚ。姿勢が低く、リーチもそこそこ長いので使いやすい。しかも、カウンターならダウンも奪えるので、相手の獣化を解除させたいときにも重宝するぞ。また、相手が起き上がりにガードアタックを使ってくるようであれば、この技を重ねてつぶすといい。

ⓅⓀ⇩Ⓚの3発目は、下段という点もさることながら六合終了技に派生できる特性も持っている。ⓅⓀ⇩Ⓚ→⇩⇩Ⓚという感じでつなげば、かなり下段を意識させられる。下段ガードをされるようになったら、ⓅⓀ⇩Ⓚ後に中段の⇩⇩Ⓟを出すといい。威力も高いので効果的だ。

六合鴻輪式を交えて下段を考えるならば、必ず⇩Ⓟを交ぜておきたい。2ヒットさせたあと、さらに六合終了技の⇩⇩Ⓚを出せば、下段攻撃が3回連続で出ることになるぞ。

また、自分が獣化しているならば、六合終了技にⒷ⇩Ⓑも使っていこう。

単発だが使い勝手のいい⇧Ⓚ。カウンターヒット時はダウンが奪えるのも強い。

終了技は⇩⇩Ⓚをメインに、ガードされるようになったら⇩⇩Ⓟを交ぜると効果的。

ⓅⓀ⇩Ⓚは、最後の下段蹴り後に六合終了技へ派生することが可能な優れた技。

軸となる浮かせ技

獣化攻撃に多くの浮かせ技を持つバクリュウ。そこからの空中コンボは、勝利の決め手になる破壊力を持っている。

まずは、伏せⒷと⇩ⓅⒷ。ともに下段攻撃なので、慣れていない相手にはかなりの効果を発揮する。リーチにも優れ、前者は中間距離での奇襲に役立つぞ。後者はⓅⓅⓅから連係させられるほか、初段がカウンターヒットすると連続ヒットする（回復は可能）。

⇩⇧⇦Ⓑは、キャンセルからの選択肢として使える中段の浮かせ技だ。ⓅⓀⓀやⓀⓀ⇦ⓅⓅなどから使い、割り込もうとする相手にカウンターを狙おう。また、⇨ⒷⒷⒷⒷは初段の発生が早く、獣人時の軸として使える中段始動の連係技。最後の1発が浮かせ技になっているので、ディレイを絡めて使うと効果的だ。1発目からⓀⓀへのつなぎや、2発目のキャンセルポイントも活用すればバリエーションが多彩になる。

どの浮かせ技も、カウンターヒットすると相手がきりもみ状態になり、受け身不能に。

浮かせたあとは

浮かせたあとはエアコンボでジャンプⓅⓀⒷとつなぎ、着地から⇩⇦⇨Ⓟを狙うのが基本。もし⇩⇦⇨Ⓟをかわされるようなら、ジャンプからの空中投げ（空中で⇩Ⓟ＋Ⓚ）を交ぜて二択としよう。なお、体重が極端に重い獣人時のスタン相手には、エアコンボ部分をⒷⓀⒷにすること。

回避されにくいという点では、ジャンプⓀⓅⓀ→着地ⓅⓀⓀ→キャンセル⇩⇦⇨Ⓟのほうがオススメ。ただし獣人時のスタンに加え、身体の小さいバクリュウとウリコにも入らないので注意。

いかにして⇩⇦⇨Ⓟにつなぐかがカギ。かわされにくいパターンを作っていこう。

ゲー事典

ロン補足：六合鴻輪式終了技の⇩⇩Ⓟは、威力が高いので使っていきたいが、ガードされると投げなどでの反撃は必至。最低でも投げ抜けができるようにⓅ＋Ⓚを仕込んでおこう。

バクリュウ補足：P68のコウリュウの技表にある下段投げからの派生は、バクリュウも持っている。オススメは⬆Ⓟ＋Ⓚ。派生させないとダメージゼロなので、確実につないでいこう。

BUSUZIMA ブスジマ

投げは強力だが……中間距離で闘いたいね

コマンド投げからのビーストドライブで戦力アップ。生かすかは君次第。 Text ももやん

舌スルーからは……

まずは簡単に3つ目のビーストドライブを解説しておこう。この技はコマンド投げの舌(べろ)スルーからの派生技で、入力さえ正確なら確実に決めることができる(コマンドはP68を参照)。だが入力タイミングが難しいため、慣れるまではなかなか出せないと思う。最初は入力タイミングを覚えてほしい。

大体のタイミングは、相手をつかんで舌を出した瞬間くらい。素早く入力し、相手が舌から離れる前にコマンド入力が完成していれば出るようだ。チャンスがあったら積極的に狙っていこう。

獣化を解きたくないときは、舌(べろ)スルー→伏せⒷ→ジャンプⓅⓀⒷのエアコンボがオススメだ。これも難しいが、ゲージを使わないので気軽に練習できるはず。

これら舌(べろ)スルーからのコンボが魅力的なので近づきたくなるが、獣人時は中間距離で闘いたいのが本音である。単純にリーチのある攻撃を振り回しているだけで、相手に嫌がられるからだ。

その中間距離では、⇦ⒷⒷⒷや⇦⇨Ⓑなど使っていこう。⇦Ⓑといった下段も交ぜれば効果は大きい。中間距離での攻撃にはスキの大きい技もあるので、連係技を途中で止めることも重要だぞ。

ビーストドライブや伏せⒷからのコンボを決めよう。
舌スルーで浮かせたら……

リーチのある下段攻撃はヒットさせやすい。相手が動いたところを狙え！
相手の意表を突くことができる⇦⇨Ⓑ。ライトガードつぶしにもなるぞ。

STUN スタン

強いぞVTOLバスター!!

ガード不能技のVTOLバスターは、連係にも空中コンボにも大活躍！ Text RED

VTOLの狙いどころ

VTOLバスター(⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ)はガード不能技なので、近距離からいきなり出すだけでも非常に回避されにくい。獣化が解けそうになったら、連係技からキャンセルで出すなどして、さっさと使ってしまうほうがいいだろう。

浮かせ技からの空中コンボに組み込むことも可能。ⓅⓅⓅからキャンセルで出せば、連続ヒットする。

オススメ空中コンボ

空中コンボを狙える状況で、比較的チャンスが多いと思われるのは、コマンド投げの⇦Ⓟ+Ⓚを決めたあと。

前号ではここで⇨Ⓟからの空中コンボを紹介したが、獣人時は⇦Ⓑがオススメだ。

⇦Ⓑは通常ヒットでも受け身不能のきりもみ状態を誘発するので、ジャンプⓅⓀⒷのエアコンボが(ほぼ)確定。ジャンプⓅⓀⒷ以降は受け身を取られやすくなるものの、着地後にⓅ始動の連係技で拾って、さらなる空中コンボを狙うこともできる。

ジャンプⓅⓀⒷで壁際まで運んでいた場合は、その後の地上での空中コンボも狙いやすい。ⓅⓀⓅ→キャンセル⇩⇦⇨Ⓟまで決めれば、かなりのダメージになる。

また、空中コンボ中の受け身を取られやすいポイントでは、空中投げ(⇩Ⓟ+Ⓚ)も交えて選択をかけていこう。

すると、しっかり空中コンボになる。入力も意外と簡単で決めやすい。
空中コンボでしてⓅⓅⓅを入れたら、3発目キャンセルでVTOL発動！

⇦Ⓑは通常ヒットできりもみ状態になる強力な浮かせ技。エアコンボを狙える。

SHENLONG シェンロン

スピードとパワーを身につけろ

連係に割り込まれるようになったら、ガードブレイク技を導入していこう。 Text がっちん

ガードブレイクを駆使

手数で相手を圧倒できるシェンロンだが、ライトガードをうまく使われると意外に割り込まれてしまうもの。そこで、ガードブレイク技がつキャンセルポイントにもなっている、六合蛇輪式終了技の⇦Ⓟに注目してほしい。

もちろん、六合蛇輪式の技なら、どれからでも終了技の⇦Ⓟに派生することができる。とくに⇨Ⓟからなら、連続でガードブレイク技を繰り出すことになるため、相手に与えるプレッシャーは大きくなる。

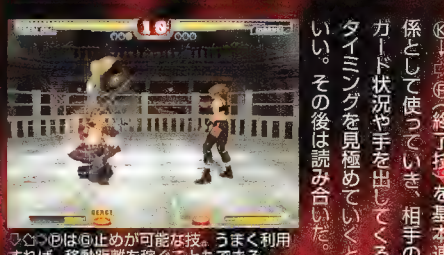
さらに、終了技の⇦Ⓟをキャンセルして⇩⇦⇨Ⓟを出せば、三たびガードブレイク技が発動。最高で3連続となるガードブレイク技なら、相手にライトガードを使いにくくさせることができるし、ガードアタックへの対策にもなる。

なお、⇩⇦⇨ⓅはⒼ止めが可能なので、ヘビーガードで固まっている相手には、素直に出し切る必要はない。Ⓖ止めから投げやほかの連係を駆使して攻め立てていくといい。

この⇩⇦⇨ⓅをⒼ止めするタイミングは、ある程度なら余裕がある。つまり、前進して距離を稼いでからⒼ止めすることも可能だ。あまりに遅いと不可能なので、練習してタイミングを覚えてしまおう。

⇩⇦⇨Ⓟは、近～中間距離なら単発でも使いやすいぞ。

あとは六合蛇輪式と終了技の組み合わせになる。六合蛇輪式は連続ヒットする⇩Ⓟ→Ⓚがダメージを与えやすいのでオススメ。そこで、⇩Ⓟ→Ⓚ→⇨Ⓟ(終了技)を基本連係として使っていき、相手のガード状況や手を出してくるタイミングを見極めていくといい。その後は読み合いだ。

ガードブレイク技なら、ライトガードを打ち破り、ガードアタックを無力化できる。
⇩⇦⇨ⓅはⒼ止めが可能な技。うまく利用すれば、移動距離を稼ぐこともできる。

ゲー事典 シェンロン補足：六合蛇輪式は、とにかく手が覚えるまで練習するしかない。本文中で解説しているルートがオススメなので、ルート表上を反時計回りでつないでいこう。なお、ガードを固めずに手を出してくる相手には、六合蛇輪式終了技の⇩⇩Ⓚを使っていく。ガードされるとⓅなどで反撃されるが、それに見合うダメージは与えられるので、多めに使っていこう。

いきなり SECRET FIGHTER（隠し機体）が!!

発売から間もない『ギガウイング2』だが、なんといきなり隠し機体の存在が明らかになった。前作の4機体+ストレンジャーの計5機体の追加により、格闘ゲームなみの選択幅が出てきたのだ!! ストレンジャーはDC版『ギガウイング』の隠し機体としても登場したが、あの機動性と火力が扱えるとなると期待に胸が膨らむはず!? なお、隠し機体は稼働から一定時間が経つと出現するようなので、そのときまでは「お預け」になる。早くこの手で動かしたいねぇ。

いよいよステージ攻略の開幕! まずは、機体ごとに出現順の異なる序盤3ステージ攻略を、完全に網羅した。これを読んでアイテムのスコールを体感し、ボルカノンの快感に身を委ねよう。

Text：反射委員会

反射技術に磨きをかける REFLECT研究室

リフレクトについてあれこれ考えてみました。スタート時にいきなりの二者択一! かなり重要な分岐点になるぞ。

フォースとレーザー

吸収した弾が敵をサーチして攻撃するリフレクトレーザーは、初心者向けであり、点数稼ぎでも魅力的に見える。

では、リフレクトレーザーとリフレクトフォースは、実際のところどちらが優秀なのか? クリアを目指すならリフレクトレーザーがオススメだが、点数稼ぎとなると……。

●リフレクトレーザーは確かに着弾量が多いが、倍率アイテムが分散しやすいため、結果的に回収率が悪い。

●リフレクトフォースは倍率アイテムを密集させやすいので回収率が高い。

これをじっくり考えれば答えが分かるかも? 何はともあれ、ひたすらやりこんで結果を出してみよう。なお、クセの強いリフレクトフォースについては、下にまとめて説明したので参考にしてほしい。

稼ぎ効率がいいのはどっちだ!? ある程度やりこまないと結果は見えにくいかも。

リフレクトフォース時のボルカノン用4大テクニック

TECH 1 ボルカノンアイテムの発生源へ!

これはリフレクトレーザーにも言えることだが、ボルカノンが発生した場合、倍率アイテム1つ1つが分裂してボルカノンアイテムが出現する。なるべく分裂の瞬間に重なるようにすれば、アイテムが分散せずしっかり回収できるということだ。

なるべくアイテムの発生源へ接近し、分裂と同時に回収して点数アップを図ろう。

TECH 2 リフレクト中に回収しない!

リフレクトフォースの場合、リフレクト中に敵へ接近することで、弾の分散を防ぎつつ反射することができるが、敵に当たった反射弾はその場で倍率アイテムになるので回収してしまうとボルカノンに必要な数に満たなくなることがある。

倍率アイテムは上に出て下へ落下するので、接近するなら左右からが基本だ。

TECH 3 ザコを倒していく!

倍率アイテムを画面上に多数出現させればボルカノンは発生する。リフレクトフォースの場合、固い敵へ左右から接近することが多いので、正面のザコはショットで倒して倍率アイテムの数を増やせば、それだけボルカノンに近付くわけだ。

ボルカノンの発生が不安定なら、ザコをショットで倒すようにすると安定しやすい。

TECH 4 ザコを盾にする!

リフレクトフォースの反射弾を中型機などに当てた際、その耐久力が低いとすぐ破壊してしまい反射弾が倍率アイテムにならないことがある。こういう状況では、なるべく残りの反射弾をザコに当てるようにするといい。敵弾を誘導しよう。

固い敵に当てる前に、リフレクトの反射弾をザコへ当てるのも、賢い戦法と言える。

タイムボーナスについて：

7回のボルカノンをモノにしろ!

市街ステージ

ステージでリフレクトを使うところは、すべて稼ぎに直結するボルカノンを発生させられるぞ。

Text MVR

このステージの特徴は、ステージ1にきてもステージ3にきても、リフレクトフォースだろうがリフレクトレーザーだろうが、すべてボルカノンを発生させるパターンに変化がないというところ。

もちろんステージ1でリフレクトフォースの場合は、なかなかシビアではあるが……。

ステージ3でリフレクトレーザーなら、目をつぶってもボルカノンを発生させられる!?

高層ビル上空エリア

最初はルート編隊〜ベーン×2の流れで出現してくる。ルートの編隊は中央よりやや右寄りで動かずに撃ち、勲章をまとめる。画面下からくるヘヴェルを少し撃ったら、アイテムを回収しつつ左へ。

このころ画面右からベーンが2機出現してくる。ベーンの弾は1セットやり過ごし、2セット目を真横からリフレクトしていこう。そのままベーンに接近し、右のベーンの正面に入り込むようにすれば、ステージ1でもギリギリ、ボルカノンを発生させられる。

初弾は逃がしつつ左に位置しよう。そして2発目からリフレクトをかけていく。

ベーンに接近しつつ、右のベーンの真下に入る感じでアイテムを回収しないようにする。

次はナーターン×2。最初に1機目の弾を右端で上下移動して避けつつ、上から2機目のナーターンが出現したらリフレクトを発動しよう。ここはそのままリフレクトしてもボルカノンが発生しにくいので、ナーターンの弾を下からくるヘヴェルに当てるのがポイントだ。そのため、リフレクト後はナーターン2機の中央右寄りにいくこと。

今度はナーターン＋ベーン×2。3機でボルカノンを狙おう。まずはナーターンを泳がしておき、ベーンが出現したらリフレクトを発動、右からナーターンの目の前を横切り、そのままナーターンとベーンの間に入り込む感じで移動するといいぞ。

まずは右端で上下に避けつつ待ち、上にナーターンが出てきたらリフレクトを始める。

2機のナーターンの間に入るようにすると、左下へ弾を反射でき、これがザコに当たる。

2機のベーンが出現してからリフレクトを発動、そのままベーンの右に入り込もう。

低空ビル間エリア

しばらくザコが出たあと、ラーヘール×2が出現する。右端で青弾を引き付けてリフレクトを発動していこう。ステージ1の場合は、そのあとの赤弾が密集したところでリフレクトすればボルカノンを発生させやすい。ボルカノン発生直前からショットを撃ち込んで破壊すると、回収時に敵弾の邪魔が少なくなるぞ。

その後すぐベーン×2が出現する。ここもスタート時と同様、初弾をかわして2セット目からリフレクト。今度は右端でベーンの真横を取るようにリフレクトを発動し、ルートに弾を当てるのがポイントになる。リフレクト後は左のベーンに接近していくこと。

ベーンの右から発動し、ルートに弾を当てるのがボルカノン発生のコツだ。

BOSS 中ボス リヴカー

リヴカーは3車両からなっているが、1車両目を破壊してしまうと後続が出現しない。2車両目でボルカノンを狙えるので1車両目は破壊しないでおこう。その1車両目だが、ここでリフレクトを使って少し倍率アイテムを回収しつつ、左右に出てくるトーヴィーヤーも破壊して倍率アイテムを細かく回収しよう。

2車両目になったら、真横からリフレクトしていく。倍率アイテムが縦一列になるので、ボルカノン後の回収がかなり効率いいのだ。

3車両目がきたら、右を大きく回りつつ画面中央に位置してリフレクトを発動。左右に出現するベーンの弾をトーヴィーヤーに当てればボルカノンが発生するはずだ。

リヴカー2両目は真横からリフレクトすれば安定してボルカノン発動だ!

画面中央でリフレクト発動。早めに発動して3両目の弾も弾くといいようだ。

主要敵キャラ紹介

ここでは、ステージ1〜3に登場するおもな敵キャラを紹介していく。「×○○」とあるのはそのキャラが持つ倍率で、これに2500点をかけた数字がそのキャラの得点となる（ゲー事典参照）。

ゲー事典

短い面だが稼ぎどころ満載
雲海ステージ

厚い雲を抜けて敵巨大戦艦との戦闘へ。中盤の空中戦艦・後半のビンヤーミンが稼ぐ上での重要ポイントだ

Text：C・LAN

雲海ステージではボルカノンを起こせる場所が7カ所ある（リフレクトフォースの場合）。しかも1〜3面のどこに来てもこれは同じ。リミ（3面）の場合、最初のザコ編隊、および高速スクロール地帯の敵弾がかなり多いので注意。リフレクト中もショットをきちんと撃つようにしよう。

雲海ステージは道中、ボスともにかなり倍率が稼げる。

ステージ前半 高空エリア

最初のボルカノンポイントとなるのが、開幕のザコ、トーヴィーヤー編隊が終わったあとに来る、両翼から弾を出す中型機・イフターハ×2。画面中央に位置し、左右に動きながら2機の内側の弾を反射していけば楽に起こせる。ただ1面の場合は弾が遅いため、タイミングを考える必要がある。左のイフターハが出す最初の弾にギリギリ引っかける形でリフレクトを始動するといい。最後に大きく動いてどちらかのイフターハの下に待機、倍率アイテムを効率よくゲットしよう。

このあとゼカルヤー×4とともにピンクの丸弾を垂れ流すナーターンが2機。この場所は回収の仕方で倍率アイテムに大きな差が出る。片側の真下、近い位置に陣取ってリフレクトをかけるのがコツだ。中央上部で待ち、砲塔が開いたらゼカルヤーの3回目の弾のあと（3面時）に素早く移動して使おう。あまり近づきすぎると倍率アイテムの発生数が減ってしまうのでそこは気をつけよう。

次に再びイフターハが2機。1回目と同じく、中央で左右に動きながら弾を吸収していけばOK。余裕があれば右の戦艦を破壊して+20アイテムを取っておこう。張り付けば全キャラ破壊できる。

イフターハのボルカノン狙いは、中央で内側の弾をリフレクトする。

1面の場合は耐久力が低く、弾も遅いので失敗しないように注意。

初段は逃がしつつ左に位置しよう。そして2発目からリフレクトをかけていく。

レーザーは不安定

このステージに関しては、リフレクトレーザーよりもリフレクトフォースのほうがいい。レーザーではイフターハとビンヤーミンがかなり不安定で、特にカートとチェリイは、ほとんどボルカノンを起こすことができない。

巨大戦艦の2回目も失敗しやすい。1面だとこの後の点効率に大きな影響が出る。

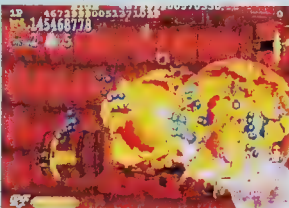
空中戦艦×2

最下段右寄りから撃ちながら少しずつ中央へ移動し、右戦艦の弾を引き付ける形でリフレクトを使用。溜まったら再びすぐに使えば、確実にボルカノンを2回起こせる。

タイミング的には左戦艦の先端が画面外へ消えたあたり。

今度は左下ですぐに使って、少しずつ右上へ移動していく。

空中戦艦からほぼ最速のタイミングでリフレクトフォースを使用していけばいい。1機目は正面で、2機目は少しだけ待ち、少し倍率アイテムを出して3機目へ。これで確実にボルカノンが起きる。

ビンヤーミン×4〜巨大戦艦

ビンヤーミン×4ではボルカノンを2回起こせる。空中戦艦地帯の2回目から、リフレクト（フォースのみ）をほぼ最速で使い続けていく。1機目は左。正面に位置し、左右に振ってアームの弾を反射する。最後にリフレクトが大きくなるとき真正面に位置するのがコツだ。今度は右から来る2機目の正面へ素早く移動。自機狙いの多方向弾は、どちらかのアーム弾に張り付いて回り込むように避けるか、最下段まで下がって避けよう。リフレクトが始動したら、2機目の弾を少し反射しつつ急いで3機目の正面へ。高速スクロール地帯は地上物の多い右端に陣取ろう。

地上物は一律+10アイテムを出す。オールがたくさん並ぶ右端重視で。

中盤のラッシュを逃すな！
工場ステージ

翼を開いて弾を吐く、イルメヤーフーの攻撃が断続的に続く中盤がヤマ場。タイミングを誤ると一気に崩れるので注意。基本は早め早めだ。 Text：C・LAN

工場ステージはボルカノンを起こせる場所の数自体はあまり多くない。しかし敵の出す弾数は決して少なくはない。この面は間断なく敵の攻撃が続くので、道中のこまめなリフレクトが重要になってくるぞ。なお、ロミ（1面）の場合は敵弾数が大幅に減るため、点効率はかなり落ちる。

イルメヤーフーの弾に、リフレクトをできるだけ合わせたい。

工場前半エリア

まずは下に大きな飛行船。その4つの砲台が3ウェイを撃ってくる。画面左端で箱を破壊しつつリフレクトをかける。最初に見える砲台が3回目に弾を撃つのを目安に。4つめの砲台を潰して飛行船を破壊すると、このあとはイルメヤーフーを含んだザコ編隊がしばらく登場する展開になる。1機目に早め（弾を撃ち出す前）にリフレクトをかけたら連続使用し、すべてのイルメヤーフーにリフレクトを狙っていこう。使うタイミングは下の写真を参考に。

まず1機目のイルメヤーフーにこのあたりでリフレクトフォース。

すると2機目が弾を撃ち出すタイミングにちょうど間に合う。

このあと歯車型のギドゥオーンに合わせる。ただし1面は稼げない。

レーザーならばボルカノンが安定！

工場ステージはほかの面と異なり、リフレクトレーザーのほうがボルカノンを起こしやすい。以下の2つのポイントは、3面時のみリフレクトフォースでも可能なものの、かなり不安定。レーザーならば2面以降で確実にボルカノンを起こせるのだ。

POINT1 飛行船

ロミ以外の4キャラであれば、最初の飛行船でボルカノンを起こせる。やり方は文中に書いたとおりでOK。

最初の砲台の3回目の弾に合わせる形で。

POINT2 回転砲台ハノーク

左のハノークが弾を撃つ瞬間に展開、重なって左右の弾を吸い、最後に中央へ移動。やはりこれもロミ以外になる。

左のハノークに重なり弾を吸ったら右へ。

工場内部

このあと2機連続でイルメヤーフー、直後中型戦車ミーカーが登場。1機目のイルメヤーフーに素直にリフレクトを使うと、ミーカーに間に合わないので注意。1機目はショットで破壊するか、イルメヤーフー直前のギドゥオーンに合わせよう。後者の場合、この前のギドゥオーンから連続使用する形になる。危ないと思ったら素直に右方向へ退避。次に再びイルメヤーフー、続いて全方位弾のミーカーが登場。右下でリフレクトを使いボルカノンを起こす。

前のポイントからリフレクトを最速使用し、イルメヤーフーはショットも使って倒す。

さらに最速のタイミングで使用すると、ちょうどミーカーの攻撃に合う。

2機目のミーカーはここから。ロミだと左のオーヴェードが弾を撃たないので無理。

ボス前降下エリア

アイテムキャリアのあと、ハッチが開いて地下へ侵攻。ここで回転砲台ハノークが4機出現する。リフレクトフォースの場合は右と上、もしくは左右の2機の破壊を目標に。ボス前は左右の端に+5アイテムが入った箱が7個ずつある。端に張り付いてショットを連射して破壊しよう。なお、右側は端よりも自機1機ぶんほど左の位置になる。

ハノーク×4は少し待ってリフレクト。反射方向をよく見て、確実に2機は破壊しよう。

ボス前の高速スクロール中は左右に箱が7つある。ここはうっかり忘れやすいので注意。

ギドゥオーン	ミーカー タイプB	ミーカー タイプA	イルメヤーフー	オーヴェード	トーヴィーヤー	ゼカルヤー

ゲー事典

市街ステージ ボス
大本営型巨重戦足
ギメル

稼ぎにくく手強い、という最悪のボス。特異な移動が強さに拍車をかける。

おまけUFOを忘れずに！

このボスは、第1形態と第2形態の2つに分かれる。だが、第2形態は攻撃が1種類で、かつリフレクト1回＋撃ち込みで速攻撃破が可能なため、5秒もあれば楽に倒せる。

つまり、メインになるのは第1形態のみ。本体の砲台が2種類に変化しつつ攻撃をしかけてくるぞ。本体はリフレクトをしっかりしていけばショットであまり撃ち込まずとも破壊できるので、周りの足をショットで破壊して点数アップを図ろう。

各攻撃とその避け方

8ウェイ＋ばらまき弾はリフレクトの狙い目。画面下まで弾を引きつけてから使っていこう。そのあとは、ステージ1 or 2なら左右に少しずつ動くだけで容易に回避可能。ステージ3のときは自分をある程度狙った間隔の狭い5ウェイが加わるのでやっかいだ。正面で微調整しつつ避けるか、リフレクトを使った際にボスの横のほうに移動して、そのまま半円を描くようにして弾を散らすと避けやすいぞ。

火炎弾は弾速が早いので、常に1方向へ動きつつ避けていく。弾を確認したら少しずつ移動して避けよう。

速射バルカンはもちろんリフレクトしていく。そのあとは8ウェイ＋ばらまき弾がくるので、画面下に下がって少し弾を避け、ゲージが回復次第使うようにしよう。

ボスがジャンプすると小さいホーミングミサイルを大量に射出してくるが、破壊可能なのでショットを撃ちつつ上に移動すれば大丈夫だろう。

火炎放射はあらかじめボスの横で待機。画面中央に向かって移動しつつ避けるといい。

火炎放射は最初に誘導しておくのがポイントだ。攻撃判定が大きいので注意！

第1形態　攻撃パターン

① 8ウェイ針弾ばらまき＋密集針弾5ウェイ
St1：6ウェイ針弾ばらまき
St2：8ウェイ針弾ばらまき

② 火炎弾5回
St1：火炎弾3回
St2：火炎弾4回

③ ピンク針弾＋速射バルカン

④ 8ウェイ針弾ばらまき＋密集針弾5ウェイ
St1：6ウェイ針弾ばらまき
St2：8ウェイ針弾ばらまき

⑤ ジャンプ＋ホーミングミサイル

⑥ 火炎放射

⑦ ピンク針弾＋速射バルカン

第2形態　攻撃パターン

⑧ 全方位弾＋自機狙い弾群

※）攻撃パターンは、ステージ3登場時のものを基本としています。登場ステージ数により変化がある場合は、「St1：～」「St2：～」と表記します。以下同様。

ボルカノンポイント①
8ウェイに対するリフレクトは難しい。アイテム回収が早すぎないよう上下移動を駆使。

ボルカノンポイント②
速射バルカンは横に撃たせると、ボルカノンはほぼ確実。最初の誘導パターンを覚えよう。

蒼海ステー
空載制空突撃機
ダレット

リフレクトを合わせるときは、単純な弾数よりも「どの場所から撃っているか」が重要。

ステージで攻撃方法が激変

このボスは何面にきたかで攻撃方法が大きく変わる。ここでは3面を前提としているが、これに該当する機体はリミだけ。ほかの4機体とやり方があまりにも違うため、ここではステージ別にリフレクトポイントを解説していこう。

リミは①の自機狙い針弾、③の自機狙いの垂れ流し弾、⑤のレーザー後の3ウェイ（真下）の3カ所でリフレクトを使う。弾避けのために、④で1回リフレクトを空撃ちしておくといい。

STAGE2

②の針弾ワインダーに合わせる。①の針弾3ウェイ2回目を確認したあたりで早めに使おう。続いて④の針弾、⑥の真下への3ウェイで計3回。これを2ループで倒す。

STAGE1

①と④の針弾垂れ流しにリフレクトを合わせる。ちょうど3ループでタイムが0になる。少しショットで撃ち込んでおき、ボルカノンを6回起こした直後に一気に倒そう。

ここでリフレクト。3ウェイ砲台を両方破壊しないよう、1～2回目は同じ側で。

3回目はこれに合わせる。このあと反対側で最速使用すると、ちょうど②に合う。

まずは開幕の針弾にリフレクトを合わせる。どちらか両サイドから少しずつ上へ。

少し待つとまた針弾が来るので再度リフレクト。1ループにつき2回、これを3ループ。

攻撃パターン

① 自機狙い赤針弾垂れ流し＋自機狙い三連丸弾（⑤まで継続）
St1＆2：自機を狙わず、針弾は真下へ、丸弾は単発でばらまく

② 3ウェイワインダー針弾＋3ウェイ
St1：ワインダーは針弾ばらまきに変化

③ 回転方位弾＋自機狙い丸弾垂れ流し＋2ウェイ
St1：自機狙い弾はなし
St2：自機狙い弾は、ばらまき弾＋両脇からの2ウェイ針弾に変化

④ 回転方位弾（正面から外側へ180度）＋浮遊機雷
St1：針弾垂れ流し攻撃＋ばらまき弾
St2：針弾垂れ流し攻撃＋2ウェイ

⑤ 極大レーザー＋3ウェイ
St1：レーザーはなしで、針弾2ウェイのみ

⑥ 両脇に3発一組の弾をワインダー状ばらまき＋自機狙い
St2：丸弾の3ウェイに変化

ボルカノンポイント①
まず開幕のこれにリフレクト。中央の本体（弱点）に当てないようにボスの真正面で使おう。

ボルカノンポイント②
続いてこの自機狙い弾にリフレクトを合わせる。ゲージが溜まったらすぐ使う感じになる。

グー事典

工場ステージボス
強襲潜水爆撃艦
ユッド

攻撃パターンは1～3面のどこに来ても大枠は変化なし。ボルカノンをきっちりパターン化しやすいボスだ。

第1形態

まず②に合わせてリフレクト。左の青弾砲台を破壊しよう。レーザーならここでボルカノンが起きるぞ。次に③の2発目に中央最下段でリフレクトを使うと、2～3回目を反射してボルカノンが発生。このあとは画面中央の最上段か、どちらかの端上部で④をやりすごそう。⑤も同じ位置で回避可能だ。⑥も画面中央最上段で回避するのがいい。上下の動きで回転砲塔弾を避けよう。リフレクトは⑤か⑥のどちらかに使おう。

第2形態

魚雷を撃ったら⑧にリフレクト。1回目を右回りに回り込んで避けたらすぐ発動、発射口左下で3回目をすべて当てるようにする（ボルカノン）。左下へ移動し、⑨～⑫を回避（魚雷は撃つ）。⑬でボルカノンだ。ここで倒せることが多いが、もし生きていたら再び⑧にリフレクトを。

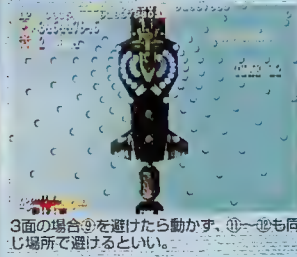
1&2面の場合は……

1面は③の1発目にリフレクト。②後に最速で使うとぴったりだ。また1面は攻撃ループが短く、自爆寸前に③が1回来るのでここも使おう。第2形態は1面だと②が1回少ないので、早めに使うか⑥に絞るかしよう。⑪、⑫はボスの真正面横で避ける。これは2面も同じだ。

ボルカノンポイント①

③の2回目に使うのは回収しやすさから。本体にダメージを与えないよう反射角に注意。

ボルカノンポイント②

第2形態ループ最後の⑬は、数ではなく角度重視（フォース）。斜め方向から当てていこう。

3面の場合⑨を避けたら動かず、⑪～⑫も同じ場所で避けるといい。

⑦がないので当然ながら⑥には絶対に使おう。この位置で回収しよう。

第1形態　攻撃パターン

No.	攻撃パターン
①	両脇から青針弾＋回転砲塔弾
②	連射針弾＋高速赤弾
③	大量高速赤弾×3 St1：大量高速赤弾×2
④	青針弾＋多方向赤針弾ばらまき＋回転砲塔弾
⑤	高速固定7ウェイ針弾
⑥	方位型ワインダー青針弾＋回転砲塔弾 St1&2：この攻撃は来ない
自爆	

第2形態　攻撃パターン

No.	攻撃パターン
⑦	魚雷×6
⑧	花型ばらまき弾×3 St1：花型ばらまき弾×2
⑨	回転[illegible] St1&2：この攻撃は来ない
⑩	魚雷×[illegible]
⑪	高速8ウェイ（下へ回転砲塔弾）
⑫	[illegible]
⑬	[illegible]

※　⑪　⑫の部分は2回繰り返される

初心者大歓迎!!

CAPCOM & ARCADIA合同企画第2弾

シングル50位&タッグ25位入賞でスコア認定ポストカードをゲットだ!!

ギガウイング2 スコアトライアル開催中!!

中間締切迫る!!

イベント内容

- NAOMI版「ギガウイング2」を使用した高得点競争。
- 一人用モードおよびタッグモードで集計。
- 2月20日中間締切、4月17日最終締切（それぞれ消印有効）。入賞者には賞品を授与し、その栄誉を讃えます。

ルール

- 使用するのは、カート（KINGFISHER）、ロミ（SPARROW）、リミ（RAVEN）、チェリイ（STORK）、ラルゴ（ALBATROSS）　以上5キャラ（5機体）とします。隠し機体の使用は認められません。
- ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置の使用は、連射装置のみ認められます。
- 申請は、規定の用紙に必要事項を記入のうえ、下記宛先に送付することで受理されます。
- 申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に必要事項の記入をお願いしてください。
- 複数名から同じスコアの申請があった場合、順位は先着順とします。先着の判定は、消印で行ないます。

イベントスケジュール

現　在	大会詳細告知
2月20日	中間締切
3月30日	中間発表
4月17日	最終締切
5月30日	最終結果発表

プレイヤーへのメッセージ

全国1垓5120京人の「ギガ2」プレイヤーに、タクミからメッセージが届いたぞ。心して聞けい。

「ギガウイング2は楽しんでもらっていますか？　今回は例のアレも大丈夫、と開発ヘッドの小林が自信たっぷりなので（笑）、思う存分カウンターをブン回して下さい。皆さんのスコアトライアル参加をお待ちしています。」

株式会社タクミコーポレーション　取締役 企画開発室室長　尾崎行和氏

中間締切

シングル25位以内およびタッグ10位以内入賞者にポスター進呈。

最終締切

順位	賞品
1位（[illegible]）	ドリームキャスト本体＋最新ソフト、タクミスタッフ寄せ書き色紙、ほか豪華賞品
2～5位（シングル） 2～3位（[illegible]）	ドリームキャスト用最新ソフト、タクミスタッフ寄せ書き色紙、ほか豪華賞品

ほかにも謎のアイテムが……!?

申請用紙はP60に!

送り先は…　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　ギガウイング2スコアトライアル係

限界を求めて突っ走れ!!

RIDGE RACER V Arcade Battle

レース攻略も今回の2コースでいよいよ最終回。1位で確実に優勝&クリアができるようになったら、次は1つのコースを徹底的にタイムアタックしてみよう！

Text：キャオス

ボーナスコース出現!!

イージー、ノーマル、ノーマル、ハードと、始めから出現している4つのコースをクリアするだけで（コンティニューしてもOK）、最後にボーナスコースが出現するぞ。純正『リッジレーサー』のコースをぜひとも御堪能あれ。

月明かりに照らされながら、旧リッジコースを疾走するぞ

ボーナスコース
SUNNY BEACH
NIGHT 3LAPS TO GO

暗闇の中、懐かしさ溢れる『リッジレーサー』伝統のコースを爆走するのだ！

A 6速でドリフト 5速で復帰

トンネルを抜けると長めの右→左のS字コーナーが待ち受けている。トンネル出口寸前でアクセルを緩めてドリフト開始。280キロ台を保って右側の壁へ張り付く。この[illegible]

S字部分の直線に差し掛かったら、できるだけアウトをキープ。一気にインを突け！

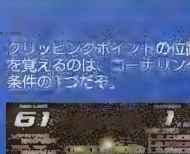
左コーナーをノーブレーキで曲がるのは、インへ寄るタイミングがシビアになるぞ。

右コーナーはミドルラインからドリフト開始。マシンが傾き過ぎないように注意。

C インに張りつけ！ 最終複合コーナー

トンネル内の左コーナーから立ち上がると、次が最終の複合コーナー。キツイ右から緩い右コーナーへと変化する。まず、ミドルラインからアクセルを緩め、275キロまで減速してドリフト開始。イン[illegible]

クリッピングポイントの位置を覚えるのは、コーナリング条件の1つだぞ。

最後は加速を重視して、ゆっくりとアウトへ流れていくのが理想的なラインになる。

初めのコーナーは思い切りよくドリフトして、インへ寄っていくこと。

B 一瞬の減速で無駄なく曲がる

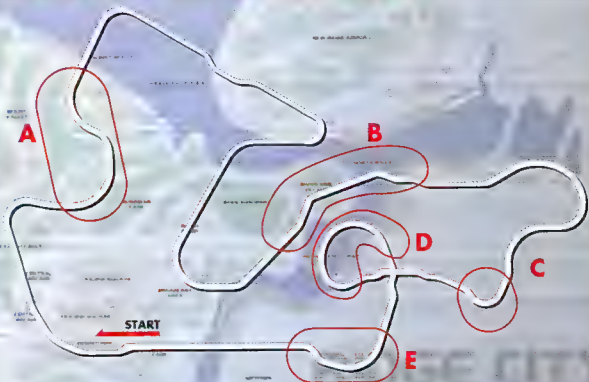
橋を渡って、丘を登ると、右コーナーから下り坂に。その後すぐさま右コーナーがある。ここは下り坂の加速を大切にしたコーナリングが重要。一瞬アクセルを緩め、インに[illegible]

ドリフトはアクセル派orブレーキ派？：初心者にはぜひブレーキドリフトをお薦めする。しかし、このゲームは減速するだけでマシンが傾き始めるので、最終的にはアクセルオンリーのドライブゲームに。コーナーを駆け抜けるタイミングもアクセルだけで減速を行なったドリフトのほうがパターン化もしやすいので、ブレーキを除いた走りも練習してみよう。

初級、中級で得た走行テクニックをすべて活かしてトライ！

上級コース BAYSIDE LINE

EVENING　2LAPS TO GO

リッジシティ全体を走る、最長・最難関のコース。まとまった走行テクニックが必要だぞ。

A 減速のポイントは路肩にある土!?

複合コーナーの後半部分でアウトラインを取り、S字コーナー進入時に思いっきりインへ寄る。ここでは、路肩の土を利用して減速を行なうことで、S字コーナーそのものをドリフトせずに曲がることが可能になっているぞ。

B 直線的に走れば減速いらず！

トンネルを抜けたBポイントは、開始から最後まで、アクセルを踏みっぱなしでOK。意外に角度のきつそうなコーナーが多いコースレイアウトだが、ここはライン取りを直線的に取ることで300キロを維持したまま走り続けることが可能となる。

トンネル通過後、一つ目の右に曲がるカーブでアウトへ寄り、次の左コーナーのクリッピングポイントをかすめる感じで通過。通過した瞬間に右へハンドルを切ると、右コーナーのクリッピングポイントもかすめていくことができるぞ。

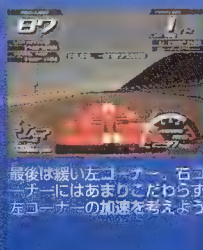
一番キツイ右コーナーも、このとおりクリッピングポイントをかすめて曲がれるぞ。

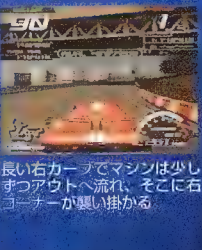
左の壁とほぼ平行になった時点でハンドルを右へ切るのがベストのタイミングになる。

ノーブレーキで走るにはライン取りが命。的確にアウトへ寄ってからインへ向かうこと。

C 一瞬のドリフトそして直線的に

ギリギリで曲がっていく右コーナー（減速は必要としない）から、複合でキツイ右コーナーに差し掛かり、S字のような作りでできている左コーナーへと流れるCポイント。

ここで注意したいのはキツイ右コーナー。ハンドルを目一杯切った状態でのコーナーリングは難しいので、アクセルを緩めてドリフトへ瞬時に。ドリフト中、すぐにカウンターを当ててマシンを立て直す。これは、イン側の壁への接触を防ぐためでもあるが、それよりも次の左コーナーに走りを合わせる意味合いが大きい。

最後は緩い左コーナー。右コーナーにはあまりこだわらず、左コーナーの加速を考えよう

ハンドルを目一杯切った状態でのドリフトは危険な行為。一瞬で行なうようにしよう。

長い右カーブでマシンは少しずつアウトへ流れ、そこに右コーナーが襲い掛かる

D ドリフトを刻んで360度コーナーへ

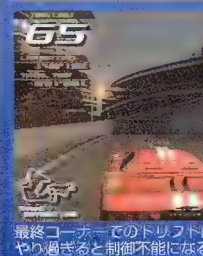
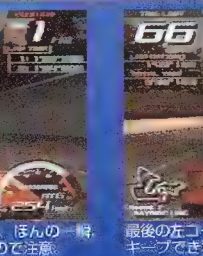
右側に赤い減速帯が敷かれている360度コーナー。ここは2回のドリフトでクリアしたい。まず進入時は、270キロ台まで減速してドリフト走行。ドリフト状態が長く続けばいいのだが、必ずマシ[illegible]

アウトまで流れたら再びドリフト開始。230キロ前後で直線へ流れていけるぞ。

減速帯を踏んで速度調整を行ない、大体240キロくらいになったら本線へ復帰する。

進入時は思いっきり突っ込んでからドリフトを開始。少しずつインへと向かおう。

E 最終・最難関のS字コーナー

長い右の複合コーナーがあり、最後にカクンと左に曲がるコーナーがある。ここは複合コーナーをできるだけアウトから進入して、最後の左コーナーにポイントを合わせるのが理想。うまくいけば、複合コーナーをアウトインミドル走行し、最後の左コーナーも一瞬のドリフトでクリアできるようになっている。しかし、安全にクリアするならば、複合コーナー中盤で一度ドリフトを止めて左コーナーまでにマシンを立て直し、左コーナーでもう一度ドリフトするのもいいだろう。

最終コーナーでのドリフトは、ほんの一瞬。やり過ぎると制御不能になるので注意

最後の左コーナーへ進入する際、この位置をキープできれば問題はないのだが

ミュージックセレクト：意外と知られていないミュージックセレクト。このゲームは全部で5コース用意されているが、ミュージック収録数は9曲もある。まだ聴いたことのない曲もあるんじゃないかな？　コース決定後、スタート秒読み前の画面で左下にミュージックタイトルが表示されるので、ギアのアップダウンでセレクトしてみよう。

隠しコマンド発覚！
さらなる要素を加えヒートアップだ！

ステージ攻略は後半戦CAVERNに突入。中級者にとっては最初の難関となるので、しっかりチェックしておこう。

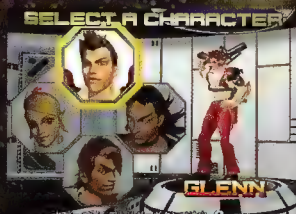
※本攻略記事は難易度設定がノーマルであることを前提に進めています。

新要素発覚！ 隠しコマンド紹介

『プラネットハリアーズ』にも、隠しコマンドが用意されていた。ここでは、そのコマンドと内容を徹底紹介するぞ！

Text：SHO

まずはコマンド入力

発売から1カ月以上経過した現在、攻略進行具合はいかがだろうか？ クリアを目指す人やハイスコアを狙う人など、数多くのプレイヤーがこのゲームを楽しんでいると思う。そんな中、本作にも隠し要素が存在するという朗報が飛び込んできた。その隠し要素とは、キャラ選択画面で特定のコマンドを入力することで、いくつかのモードが発生するというもの。今回紹介するのは「点数表示モード」と「ミラーモード」。今までのプレイ感覚とは異なったモードをぜひ体験してみてほしい。

隠しコマンド入力は、キャラクター選択画面で受け付けている。

左右が逆の新世界 ミラーモード

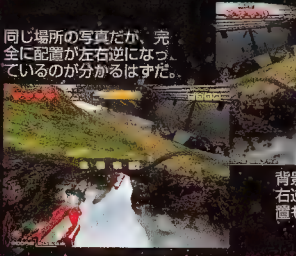
キャラ選択画面で4キャラのパネルそれぞれに10～12回カーソルを合わせてからスタート

背景や敵の配置が左右逆となり、新鮮な感覚でプレイできるのだ。

新世界を体験せよ！

「4キャラのパネルそれぞれに10～12回カーソルを合わせる」とあるが、これは「レバーを10～12回転させてからスタートすればOK」ということ。ただ、正確に10～12回転の間でないと成立しないことに注意しよう。

単に左右が逆になるだけだが、通常プレイとは異なる感覚でプレイできるので、同じステージでも2度オイシイというわけ。ちなみに、点数表示モードのコマンドとの併用も可能。ミラーモードかつ点数表示モードなんてこともできるので試してみよう。

ミラーモードでは、ゴールドやショップの文字さえ逆になってしまう。

同じ場所の写真だが、完全に配置が左右逆になっているのが分かるはずだ。

背景や敵の出現位置も左右逆なら、アイテムの位置も逆なので注意したい。

スコアラー必見！ 点数表示モード

キャラ選択画面でビッグボムボタンを5回押してからスタート

エネミーを攻撃した時点で、画面上に点数が表示されるモードだ。

よりゲームらしく……

キャラクター選択画面でビッグボムボタンを5回押してからスタートすると、点数表示モードに突入する。プレイすれば分かると思うが、通常のプレイとは違った、"ゲームらしい"感覚を味わうことができるぞ。

このモードで表示されるのは点数と倍率。通常ロックオンミサイルで攻撃した場合は、ゴールドしか目に見える情報がない。しかしこのモードを使えば、点数と倍率まで細かく表示されるのだ。進攻するだけで点数が加算されていく本作でハイスコアを狙うには、なるべく多くの敵を一度に撃破することが必要。点数表示モードを使って、ロックオンの順番を細かくチェックしていけば、より効率のいい方法でパターンを模索でき、高得点を狙えるはずだ。

ハイスコアラーには願ってもない親切要素を駆使し、目指すは全国トップだ！

ボスを攻撃したときの点数は、ひときわ大きく表示されるようになっているぞ。

敵が多数出現する場所では、ロックオンの順番で点数も大きく左右される。

ゲー事典 点数表示モード補足：ロックオンミサイルで敵を撃破したときは、表示された倍率どおりに点数が加算されていく。しかし、点数が入るタイミングはロックオンした順番ではなく、撃墜した順番。点数の高い敵を一番倍率のかかる最後にロックしたからといっても、必ずしも最後にミサイルがヒットするわけでない。その辺りを考えて、効率のいいパターンを作ろう。

君は損をしていないか？
飛行コース操作術

自キャラの飛行コースを積極的に制御すれば、今までと違う展開が待っている……。

Text：RED

『プラネットハリアーズ』は、このタイプの3Dシューティングとしては異例と言えるほど「フィールド」が広く設定されている。ここで言うフィールドとは、自キャラが動ける範囲のこと。これが思った以上に広く、普通にプレイしていると、通ることができないような場所も少なくない。そして、そんな場所にアイテムが配置されてたりもする。

また同じ場面でも、自キャラの飛行している「コース取り」のわずかな違いによって、自キャラと他の物体（敵・アイテム・障害物）との距離・位置関係も変化してくる。こういったちょっとした違いを考慮し、コース取りを意識的に操作すると楽になる場面も多い。

今回は、ステージ2〜3までで、このような「コース取り」の概念が攻略に関係してくる場面をピックアップしてみた。これまで自キャラの飛行コースを意識していなかった人は、これらのことに注意しながらプレイしてみよう。

飛行コースを意識的に変化させるには、画面端に自キャラを押し付けて、さらにレバーを倒し続ければいい。このとき、ローリングを使えば、通常の入力より早く飛行コースを変えることができる。

このエフェクトは、フィールドの端でそれ以上その方向には進めないことを示す。

ローリングを使えば、通常移動より早くコースを変化させることが可能。重要なテクだ。

ステージ2 FOREO

ガーネット地帯

ステージ序盤のガーネット地帯は、右側にアイテムボックスが多数（50G×15＋ボム×1）並んでいるが、普通のプレイではなかなか撃つことができない。ここは、なるべく右寄りにコース取りすると、アイテムボックスとの距離が近くなり、撃ちやすくなる。もちろん、ガーネット地帯に突入してからコースを変えるのではなく、直前の森林地帯を抜ける時点で右寄りのコース取りにしておくといい。

森林地帯で出現する敵、マグナが出終わったら、右に向かってローリングしてコースを右よりに調整しておこう。

森林地帯が終わるまでに、コースを右寄りに調整しておくといい。

アイテムボックスとの距離が近くなっているのが分かるだろうか？

湖上のタワー周辺

ステージ中盤、湖のタワーの裏側には、ボム×2、ライフ×1が隠されて（？）いる。コースを操作しない場合は、タワーの右側を通過することになるのだが、その場合アイテムボックスを撃つチャンスは一瞬しかなく、すべて回収するのはなかなか難しい。湖上に出たあたりから左にローリングを繰り返してコースを操作すれば、タワー内部を通過できるので、3つのアイテムすべてを簡単に回収できる。

タワー内部を通過するパターンは、コースを変化させるときに被弾しやすいが、確実にボム×2、ライフ×1が取れることを考えると、十分有意義なパターンと言えよう。

湖上に出たあたりから、左にローリングしてコースを変化させる。

タワーの内部を通過すれば、アイテムボックスの正面を通過できるので回収しやすい。

ステージ3 LAVAA

ドグ〜タイタン地帯

ステージ中盤、両腕を伸ばして攻撃してくるタイタン（石の巨人）が出現するが、1セット目3体の攻撃が意外に避けにくい。しかし、ここも直前のエリアからのコース取り次第で、かなり楽になる。

タイタンが出現する直前のドグ（土偶）地帯で、地上近くのトンネル状の空間内に、アイテムボックスが9個（3×3の正方形に並んでいる）出現する。これら（中身は70G）を回収したら、強引に地形の左側を抜けるようにしよう。すると、タイタンとの位置関係が微妙に変わり、通常より余裕を持って対処できる。

3×3でアイテムボックスがある。回収したら、地形の左を通過して進むと……

1セット目のタイタン3体の対処が、右側を通ってきたときよりも楽になる。

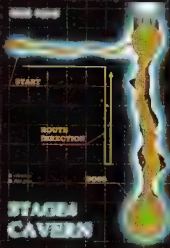
カオス地帯

ステージ後半、レーザーを撃ってくるカオスが出現するエリアには、通常のコースからでは発見できない位置に100G×16が隠されている。

その場所は、カオスが出現する遺跡の梁の上。カオスは1セット目が4体、2〜3セット目が6体出現する。2セット目の6体を倒して、大急ぎで上に移動すれば回収することが可能だ（2セット目のカオスが出すゴールドを回収してもギリギリ間に合う）。3セット目のカオスが撃つレーザーは、100Gを回収しながら梁の上を走っていれば当たらない。このとき、レバーを下に入れれば、梁の上からカオスをロックオン可能。

2セット目のカオスを倒したら急いで上昇。梁の上に並んでいる100Gを回収しよう。

この100Gを回収しながら、下にいる3セット目のカオスをロッグオン可能。

ゲー事典 **ステージ2 湖上のタワー後について**：湖上のタワー内部を通るパターンの場合、アイテムを回収したら、ローリングを連発してコースを右寄りに調整しよう。右寄りのコースに戻さないと、直後の洞穴内部で、左側の壁にこすりつけられるような状態になってしまい、ウルティマジロ（アルマジロのように丸まって転がる敵）に対処しにくくなってしまう。

STAGE4 CAVERN

第4のステージは海中洞窟「CAVERN」。敵の攻撃は熾烈さを増し、ショップが出現し、より厳しいステージに。各場面の対処法をマスターしよう。

Text：RED

SCENE 1 キャノン地帯

ショップを出ると、直後キャノン地帯に突入。8門ちょうどでフルロックオンになり、100ゴールドを出す。なるべくフルロックオンで撃っていくようにしよう。キャノンの攻撃は避けやすく、素早くロックオンして撃っていけば、2～3発程度しか弾を撃たれないので特に問題ない。

キャノンは素早くロックオンしていけば、あまり弾を撃たせずに破壊していくことが可能。大まかな出現位置を覚えておけば大丈夫だ。

2～3セット目のキャノンは、低い位置からロックオンすると、出現した直後に一瞬でフルロックオンすることができる。

Welcome to STAR☆SHOP

優先度	商品	価格
高	① LIFE SAVER	8000G
▲	② LOCK ON FUEL	5000G
	③ LOCK ON SIGHT LARGE	6000G
▼	④ LIFE CASE HEART＋1	4000G
低	⑤ LIFE REPAIR＋1	750G

ステージ4スタート前のショップでは「ライフセーバー」を販売中！　これは要するに"1UP"で死んでも1回復活できるアイテムなのだ。当然、最優先で買うこと。ほかのアイテムはこれまでと同様、所持ゴールドが許す限り購入する。

ここまで来ればついに「残機」が買えるというワケだ。8000Gは安い。うっかり買い忘れた、なんてことのないように！

SCENE 2 ロゼッテ地帯

キャノン地帯が終わるとすぐに1セット目のロゼッテが出現するのだが、キャノンがセットされていた地形に隠れて見えないので注意。ロゼッテの撃ってくる弾は、大きく回るように動いていれば簡単に避けられる。素早くフルロックオンして撃っていけば問題なし。

クラゲのような敵、ロゼッテは1セット6体をちょうどフルロックオンできる。

SCENE 3 ホエーラー地帯

ロゼッテ地帯が終わってから、ホエーラーが出現するまでには少し時間がある。このスキに自キャラを上に移動させ、水上に出ておくと、ホエーラーの一回目の攻撃に対処しやすくなる。ホエーラーは3体のうちのどれか1体が口から小型機のスピンを大量に射出してくる。3体のうちどれがスピンを射出してくるかはランダムだが、射出する直前に口が光るので、それを見てロックオンしていこう。ロックオンフューエルをすべて買っていれば、1セットのスピンをすべてロックオンすることも可能だ（ちょうどフルロックオンになる）。ただし、1機でもロックオンし損なうと危険なので、慣れないうちはスピン1セットを2回に分けて撃つようにしよう。

右のホエーラーの口が光った！　スピンを出してくるのでロックオンサイトを合わせよう。ロゼッテ地帯終了後、早めに水上に出ていないと、この光を見落としてしまうので注意。

大量のスピンを射出してくるので、安全にいくなら2回にわけて攻撃したほうがいい。特にミサイル発射の遅いエックスは、フルロックオンしようとすると危険だ。

スピンは100Gを放出する（ロックオン数が少ないときは×）のですべて回収したいが、次にどのホエーラーが攻撃してくるかで、回収率に差が出る。こればかりは運なので仕方がない。

STAR★SHOP

START

SCENE	敵	アイテム
SCENE-1	キャノン8門×3セット	－NOTHING－
SCENE-2	ロゼッテ6体×6セット	－NOTHING－
SCENE-3	ホエーラー3体	90G×2　ライフ×1
SCENE-4	エメラルダ27体	－NOTHING－
SCENE5	テトラ16体	－NOTHING－
SCENE6	クロー6体×5セット	－NOTHING－
SCENE7	メテオール54体	90G×2　バリア×1
SCENE8	リボルブ6体×5セット	90G×3　ビッグボム×1
SCENE9	テトラ60体	90G×4
SCENE10	ガズル6体×5セット	ライフ×4

BOSS

ゲー事典 **ホエーラー地帯補足**：キャプションでも触れているが、エックスの場合、スピンをフルロックオンするのは非常に危険。ミサイルの着弾が遅い関係で、フルロックオンして撃つと撃墜が間に合わず、スピンの体当たりをくらってしまう。その他のキャラでも、フルロックオンにこだわってミサイル発射が遅くなると危険だ。

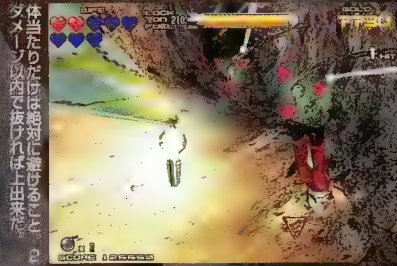
SCENE 5 テトラ地帯

テトラは同じ形状で2種類が登場するが、ここでは黄色い風船のような機雷をばらまくタイプが出現する。対策は、避け方どうこうより、早めに自キャラの進路上付近にいるテトラを破壊することが重要。出現するテトラを早めに破壊していけば、避けるスペースがなくなるようなことにはならないハズ。欲張らずに、3～4体ロックオンするごとにミサイルを撃っていくといいだろう。

ロックオンを欲張らず、早めにミサイルを撃っていけば簡単だ。

SCENE 4 エメラルダ地帯

ノーボム、ノーミスで抜けるのが非常に難しいエリア。全体的な基本方針は、タイミング良く左右に動いて弾を避けつつ、エメラルダをロックオンして撃っていく。狙ってロックオンしていくのではなく、弾を避けて左右に動いていると勝手にロックオンしていく感じになる。あまり引き付けすぎるとエメラルダ本体に激突する危険性が高いので、だいたい、2～3体ロックオンするごとにミサイルを撃っていくようにしよう。ロックオンし損なって、エメラルダが目の前まで来てしまったら、弾をくらってでもいいから本体の体当たりだけは避けること(弾は1ゲージしか減らないが、体当たりは2ゲージ減る)。中盤の広くなる場所まで来たら、ビッグボムを使うのがオススメだ。

左右にタイミング良く切り返して弾を避ける。要練習だ。

体当たりだけは絶対に避けること。2ダメージ以内で抜けれれば上出来だ。

SCENE 8 リボルブ地帯

2セット目のあと、右側のパイプ状構造物の上にアイテムボックス×4(最後がビッグボム)が出現するので、バリアが残っているうちに撃っておく。リボルブ編隊は水平or垂直に回転している。水平回転している編隊の弾は、画面上に誘導してから下に移動して避けよう。垂直回転している編隊の弾は、画面左に誘導してから右に移動して避けるのがコツ。

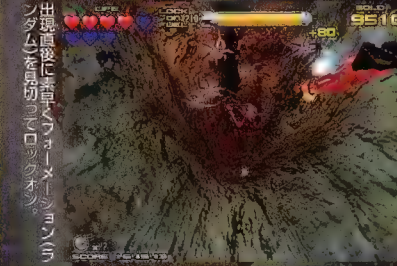
これが垂直回転している編隊。左に弾をひきつけて、右に移動して避ける。

SCENE 7 メテオール地帯

イカのような特攻キャラ、メテオールが出現するが、直前のアイテムボックスのバリアを取れば問題ナシ。アイテムボックスはかなり下のほうにあるので、クロー地帯が終了したらレバーを下に入れておこう。3個並んだアイテムボックスの中央がバリアだ。メテオールの最初の4体ほどをミサイルで撃ってから、アイテムボックスを撃ちにいくといい。

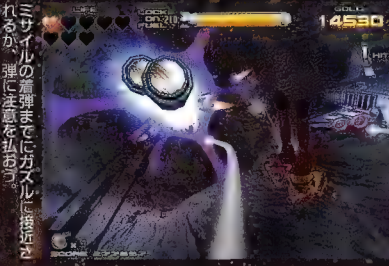
バリアを取ってしまえば勝ち。フルロックオンしてゴールドを稼ごう。

SCENE 6 クロー地帯

体当たり攻撃キャラ、クローが登場。出現したら素早くロックオンしてミサイルを撃てば、自キャラの目の前でギリギリ撃墜することが可能だ。1セット6体出現するので、6体フルロックしてからミサイルを撃っていこう。コツは、クローが出現した瞬間にフォーメーションを確認して、素早くロックオンしていくこと。スピードと正確さが要求される。

出現直後に素早くフォーメーション(ランダム)を見切ってロックオン。

SCENE 10 ガズル地帯

サメ型の敵、ガズルは、自キャラに向かって弾を撃ち、その着弾とほぼ同時に体当たり攻撃を仕掛けてくる。ガズルが出現してから弾がこちらに到達するまでの間に1セット6体をロックオンして、ミサイルを撃ってしまうのが理想だ。ミサイルを発射しても着弾までにかなり接近されてしまうが、よほどミサイルを撃つのが遅くない限り、体当たりされる可能性は低い。6体ロックオンできたときは弾だけに注意して、大きく回るように動いて避ければOKだ。6体ロックオンし損なった場合は、バルカンガン撃ちっぱなし&ミサイルボタン連打(どちらも気休め程度)しながら、弾を避けるようにしよう。ガズル地帯のあと、ボス直前のフィールド下のほうにライフ×4が出現する。

ガズルが遠距離のうちにロックオンできればかなり楽な展開に。

ミサイルの着弾までにガズルに接近されるが、弾に注意を払おう。

SCENE 9 テトラ地帯

レーザータイプのテトラが計60体も出現。この場面も、避け方どうこうではなく、危険な位置に出現したテトラを早めに撃っていくのが基本方針となる。テトラの群れ(?)全体に対する自キャラの位置取りも重要で、中央を突っ切るようなコースは危険。写真のようにやや右側に逃げた位置から、画面中央付近に出現したものを早めに撃っていくことを心がけよう。

2～3機ロックオンしたら、すぐにミサイルを撃つようにしたほうが安全だ。

ゲー事典 **クロー地帯補足**：クローは、6体フルロックオンして撃つと90G(金の延べ棒)を出す。つまり、80G以下のゴールド(袋に入ったお金)が出た場合、どこかに撃ち漏らしがいるということになる。もし80G以下のゴールドが見えたら、すかさず撃ち漏らしたクローを探してミサイルで撃つか(意外と間に合う)、ビッグボムを使ってしまおう。

最終ステージへの最難関ともいえるステージボス"星喰らい"スターイーター。正確なロックオンが要求される第一形態で、時間を短縮していくことが勝利への秘訣だ！

破壊していく順番が重要

7本の触手でプレイヤーを攻撃してくるスターイーターの第一形態は、触手の先へロックオンミサイルを2発ずつ撃ち込んでいくことで破壊することができる。しかし、この触手には破壊法則が存在していて、**1紫→2青→3水→4緑→5黄→6橙→7赤**……といった順番以外で触手を破壊すると、それまでに与えたダメージがリセットされてしまう！ 逆に破壊するべき触手の色と配置さえ分かっていれば、かなり簡単に倒すことも可能だ。

さて、それぞれ触手を破壊していくことで変化する全7種類（計3パターン）の詳しい攻撃パターンについては、左のカコミを参照。また、スタート直後に1紫、2青触手の2本を速攻で破壊するパターンについては、下の連続写真（第一形態開幕ロックオンパターン）を参考にしてほしい。

紫・水・橙触手パターン

この攻撃自体の回避は楽勝！ 次の触手へダメージを与えておこう。

それぞれ触手の先から、自機を狙った弾（紫：7発／水：5発／橙：3発）を撃ってくる。正確に自機座標を狙ってくるので回避は簡単。大きく旋回移動しながら次の触手（紫なら青、水なら緑の触手）に、ミサイル1発分のダメージを与えておくことを忘れずに。

青・緑触手パターン

あらかじめダメージを与えておいて、速攻で破壊していくのが基本。

もっとも厄介な攻撃パターンで、緑色の誘導弾を多数ばらまいてくる。この誘導弾は最初から自機をホーミングしているわけではなく、一定時間経ってから追尾を始める。したがって、始めは移動をしないで待ち、自機を追尾し始めてから旋回移動していこう。

黄・赤触手パターン

触手の向いている方向にレーザーは飛んでくるので……多少は運？

触手の先からレーザーを撃ちつつ、自機を狙った弾を撃ってくる攻撃パターン。紫・水・橙に比べると弾速がかなり速いので、小さな円を描くように画面中央でまとめて回避していくこと。また、基本的に触手からのレーザーは本体正面にいれば当たりづらい。

順番を間違えると、最初からやり直し。焦らずにじっくりいこう！

4本目の緑色までの触手配置を覚えているだけでも、かなり楽だ。

第一形態開幕ロックオンパターン

スタート直後は目標の紫触手が一番下にあるので、ロックオンしてすぐにミサイル発射。

ボス本体は右回りに動くので、それに合わせてサイトを移動して2発目を撃ち込む。

次の標的は右に1本ずれた水色の触手なので、本体の中央を通すようにしてロックオン。

今度はボス本体が左回りの動きに変わるので、それに合わせてサイトを移動しよう。

ロックオンしたらすぐに回避行動へ

7本すべての触手を破壊できれば、いよいよ第二形態へと突入。この形態は攻撃パターンが全2種類あって、それぞれ回避方法が異なる（カコミ参照）。ちなみにどの攻撃パターンが来るかは……毎回ランダム抽選。基本的な倒し方としては、ロックオンミサイルを1発撃ち込むとボス本体は活動を停止して後方に下がるので、サイトを合わせた状態で再度ロックがかかるのを待つ。しばらくするとボスはすぐに活動を再開するので、ロックがかかったと同時にミサイルを発射しつつ、フィールドの外周へと向かってローリングで移動。7割方はこの方法で出会い頭の被弾を防げるのだが……レーザーのパターン2に関しては、これといったいい対処法がないのが現実でもある。

ミサイルを撃ち込んでボスがひるんでいる間もサイトを合わせておく。

バルカンガンを撃ち込むと……高速の撃ち返し弾がくるので要注意だ。

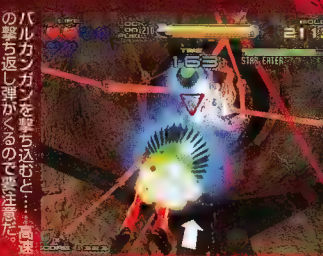
1：連射弾＋誘導弾攻撃

誘導弾の回避は同じで問題ないが……次のロックが遅れないように。

第一形態でも悩まされた緑色の誘導弾を射出後、本体中央にある弱点から正面に連射弾を撃ってくる攻撃パターン。ボスが大きく移動すると誘導弾が画面外へと見えなくなってしまうが……。焦らずにタイミングを合わせて大きく旋回移動して回避するように。

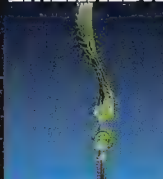
2：レーザー攻撃（2パターン）

これがウワサの回転レーザー！ 運がよければ当たらずに済むが……。

本体中央にある弱点から、正面方向へとレーザーを発射してくる攻撃パターン。厳密には2種類あって、真っ正面にレーザーを撃つパターン1と、レーザーを旋回させながら撃つパターン2とが存在しているが……。どちらかを瞬時に見極めることはできない。

ゲー事典 **慌てるなんとかは……？**：スターイーター戦でのゴールド稼ぎは、間違った触手を破壊しないことが重要。通常は触手を破壊することで100ゴールドを大量に放出してくれるが……間違った触手を破壊すると、1回ごとに放出するゴールドのランクが下がっていく。特に4本以下になると狙った触手をロックオンしづらいので、じっくり時間をかけて狙っていこう！

STAGE 4 CAVERN 雑魚エネミー解説

海底を思わせる水の惑星、ステージ4に登場するザコキャラを詳しく解説! ライフも増えてきたが、敵の攻撃もダメージが高いので要注意!

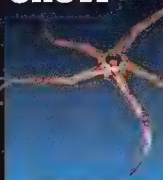
EMERALDA

消費FUEL：35

エメラルダ：地面に根を下ろした植物のような固定砲台。自機座標を狙った放物線状の2WAY弾を発射してくる。触手の部分にも攻撃判定を持つ。

TETRA

消費FUEL：35

テトラ：浮遊するビットの敵で、4つの機雷をばらまくタイプと4方向にレーザーを撃ちながら回転しているタイプが存在。かなり厄介な敵だ。

CROW

消費FUEL：35

クロー：6機が1セットで出現するヒトデのような見た目の敵で、触手部分を広げてから自機をめがけて突進。ライフが2個も減るので要注意!

METEORE

消費FUEL：35

メテオール：群を成して出現してくるイカのような突進タイプの敵。正確に自機座標を狙ってくるため……直前のバリアを取り逃さないこと。

CANNON

消費FUEL：26

キャノン：ステージ開始直後に、8門1セットで出現する固定砲台。自機の進路を狙った2WAY弾を撃ってくるため、動いていれば問題ない。

ROSETTE

消費FUEL：35

ロゼッテ：6体が1セットで出現。自機の移動先を狙った軌道で3WAY弾を撃ってくる。これも基本通りに旋回移動をしていくことで回避可能。

REVOLVE

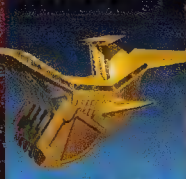
消費FUEL：35

リボルブ：6体が1編隊として出現する真珠貝のような敵。自機を狙った弾を撃ってくる。弾速が遅く避けづらい印象もあるが、基本通りでOK。

GUZZLE

消費FUEL：35

ガズル：後方から出現した直後に弾速の遅い誘導弾を1発発射。そのあと、自機をめがけて正面から体当たりを仕掛けてくるので注意していこう。

WHALER

消費FUEL：10

ホエーラー：小型機のスピンを1回ごとに16機ずつ射出してくる母艦。3隻の中でどれがスピンを射出するかは、毎回ランダムに決定されている。

SPIN

消費FUEL：10

スピン：ホエーラーから射出される特攻タイプの小型戦闘機。16機が1セットで、一応は1回でフルロックしていくことが可能。体当たりに注意。

LAVAA ダイジェスト・リプレイ

STAGE 3

推奨ボムポイント

ステージ前半、地下トンネルに出現するキングバード地帯はライフボックスを目印にして、3回目の編隊にボムを使っていくといいぞ!

この敵に御用心

●タイタン地帯

ステージ道中ショップの直前に出現するタイタンは、伸ばしてくる腕に当たるとライフを2個も減らされてしまう。ここでは、ロック数にこだわらないで早めにミサイルを発射して倒すのが安全で確実。

タイタンが地面へと着地する前にロックをかけるつもりで、天井付近を進んでいけば伸ばされた腕にも当たりづらくなる。まさに一石二鳥だ!

地表に着地する前にロックして、素早く倒す。撃ち漏らしたら……左右へ回避しよう。

●タルタウーゴ&ルーガ地帯

高速で自機をめがけて突進してくるタルタウーゴ&ルーガ地帯は、ステージ3最大の難所。特に大型のタルタウーゴは、背景に溶け込むような色で見落としやすい。

ここでは安全&確実性を重視して、サイトを左右に振りながらロックオンボタンを連打しておくのがオススメ。出現タイミングを完全に覚えてからロック数にこだわろう。

通称：カメ地帯は、ロックオンボタンを連打すると安全。常に画面上に気を配ろう。

ボス戦の心得

第一形態のラビトスは、画面全体を使って旋回運動をしながらロックオンでOK。第二形態のホルスフィンクス本体との戦闘については、バルカンガンを撃ちながらロックオンボタン連打が基本。レーザー攻撃と緑色のミサイル攻撃以外はボス本体の正面に陣取って、ダメージを与えていくと楽だぞ。

また、柱の下に隠されているライフ&ビッグボムの回収タイミングは、スタート直後or第二形態の直前。ライフ5以下なら迷わず始めに回収していこう。

レーザー攻撃とミサイル攻撃以外は、ボス本体の正面で動かなければ当たらないぞ!

第二形態の直前にライフ&ビッグボムを回収するなら、ラビトスを1、2機残しておく。

ゲー事典

保険にバリアを購入：ライフが2個も減る攻撃(主に突進攻撃)が出てくるため、おそらく最初の壁となるステージ3。どうしてもステージ道中のショップまでたどり着けない場合は、思い切って「バリア」を購入してみるといい。3000ゴールドは少々高いが……まずは少しでも先の展開を覚えていくことで、安定してショップまで行けるようになろう!

CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

足かけ二世紀！ ドリームマッチは終わらない！

おなじみの特濃攻略に加えて、相手キャラごとの対策攻略も連載スタート！　細部を見れば、埋もれたネタはまだまだありそう。

カプエス QUIZ道場

分かっているつもりでも、いざ問われると「どうだっけ？」と思うコトってあるよね。そんな現象をクイズ形式で出題。
※解答はP99欄外

Text：C・LAN

ウソをついているのは誰だ？

以下の連続写真は、ダルシムの遠距離立ち強Ⓟの先端に乱舞系スーパーコンボをヒットさせたあとの状況を表わしたものです。そのときの様子を自慢げに解説する4人ですが、この中に事実無根のウソを騙る偽証クンがいます。それは一体誰でしょう？

真・昇龍拳は、拳の風圧で真空状態を作り出し、離れた相手を手元に引き寄せることができる。これも長年の修行の成果だ。君も確かめてみろ！

オォース。正面にすべての気を集めて突進する龍虎乱舞は、空中だろうが遠距離だろうがお構いなしに相手を吸い寄せて乱舞開始だオラオラー。

彼は手足を伸ばしたまま維持することはできないようだな。鳳凰天舞脚で踏んだら勢いよく手を縮めて、気づいたら顔を蹴っていたよハッハッ。

肉を削がれ真紅に染まる獲物が奏でる血飛沫と悲鳴の協奏曲……これこそまさに人生の喜び！　私のツメから逃げられるヤツはいないんだよヒヒヒ。

エリアルロシアンが決まらないのは？

ザンギエフのスーパーコンボ、エリアルロシアンスラムは、意外なほど低空の相手をつかんでくれます。しかし、以下に挙げた9つの技の中には不発に終わるものがあります。それは一体どれでしょう？

①龍閃脚
②ローリングアタック
③スーパー頭突き
④ショートバックスラッシュ
⑤春風連脚
⑥スパイラルアロー
⑦バーンナックル
⑧アウトレイジ
⑨バックダッシュ
ゲー事典 エリアルロシアンスラムの設問にある必殺技は、さくらの春風連脚のみ弱、それ以外はすべて強で出したものとして考えてほしい（一部の技は弱、強で結果が変わる場合があるため）。ここにある技以外では、飛燕疾風脚やダブルニープレス、アクセルスピンナックル、バルログの近距離立ち強Ⓚなどに決めることができる。参考になるかな？

カウントダウンRATIO〜最終回〜

明暗分かれる最終回！

MILLENNIUM FIGHT 2000

本誌攻略チームによるアンケートをもとに作成してきたこの企画も、ついに最終回。最後はこれまでの順位の変動に注目してみよう。

Text：善之字元帥

文句なしに強いキャラたち

この企画もさすがに5回の集計を経ただけあって、第1回と比べるとずいぶん順位が変動したものである。しかし、推移をよく眺めてみると、初登場からずっと高い順位をキープしているキャラもいる。

その中でも筆頭に挙げられるのが、レシオ1のキングだ。ガードされても有利のしゃがみ強Ⓚや画面端でのラッシュには、未だにこれといった対策がないため、実際に痛い目に遭った人も多いのでは？

レシオ2では、ガイルとナコルルが双璧をなす。ガイルはソニックに対する相手の反応を見ながら闘いを進める防御型のキャラ、ナコルルは立ち強Ⓟからのラッシュを中心とした攻撃型のキャラという違いはあれど、どちらもレシオ2のエース格であることに異論を挟む人はいないはず。

没落と隆盛と……

一方、順位が大きく上下したキャラたちを見てみよう。

まずは右肩下がりの順位となったノーマルブランカ。初回集計から0.25ポイントもレシオを落とした理由は、やはりローリングアタックを始めとする主力技の対策が練られたことだろう。とくに目新しい戦術も発見されず、今後まだ落ちそうな気配すらある。

初回比0.3ポイントダウンのノーマルダルシムの場合、事態はもっと深刻だ。攻撃判定が出っぱなしのジャンプ攻撃を撃墜しにくい、相手の回り込みを止めにくい、などの弱点は致命的で、最近はチームに入れる人もめっきり減ってきてしまった感がある。もはや続編でのパワーアップを期待するしかないのか？

逆に、順位を大きく上げたキャラはといえば、EX山崎（＋0.5）、ノーマルギース（＋0.45）、ノーマルバルログ（＋0.61）などレシオ3勢がずらりと並ぶ。中でも注目したいのは、初期と比べて大幅に戦術が変化したバルログ。ショートバックスラッシュで逃げ回りながら虎視眈々とレッドインパクトを狙う戦術が確立されてからというもの、このキャラに対する評価は次第に上昇していった。

全体的に順位の変動が少なかったレシオ2では、ノーマルザンギエフ（＋0.53）に大きな順位アップが見られる。ただしこれは、ザンギエフに画期的な新戦術が発見されたというより、不当に評価が低かった回り込みスクリューが見直されてきたためだろう。結局、プレイヤーの力量さえあれば、回り込みの成功率はずいぶん変わってくるのだ。

以上、簡単ではあるが、これまでの順位の変動を分析してみた。あとはみなさんの手で真のレシオランキングを完成させていただきたい。

最強＆お買い得キャラは誰だ

平均値順位（前回比）	平均値	キャラ名（タイプ）	達成率	達成率順位
1（—）	4.07	豪鬼	102%	44
2（—）	3.74	リュウ（EX）	94%	51
3（▲）	3.43	庵（EX）	86%	55
4（▼）	3.27	ナコルル	164%	9
5（—）	2.91	ガイル（ノーマル）	146%	14
5（▲）	2.91	サガット（ノーマル）	97%	46
7（▲）	2.89	ベガ（ノーマル）	96%	47
8（▼）	2.86	山崎（EX）	95%	48
9（▲）	2.83	サガット（EX）	94%	49
10（▼）	2.81	山崎（ノーマル）	94%	50
11（▲）	2.77	ベガ（EX）	92%	52
12（▼）	2.70	リュウ（ノーマル）	135%	17
13（▲）	2.69	ギース（ノーマル）	90%	53
14（▼）	2.66	ルガール（ノーマル）	89%	54
15（▼）	2.59	ケン（ノーマル）	129%	19
16（—）	2.56	ガイル（EX）	128%	20
17（▲）	2.54	ルガール（EX）	85%	56
18（▼）	2.53	テリー（ノーマル）	126%	21
18（▲）	2.53	バルログ（ノーマル）	84%	57
20（—）	2.53	舞（EX）	126%	22
21（▲）	2.51	ギース（EX）	84%	58
22（▲）	2.51	舞（ノーマル）	126%	23
23（▲）	2.50	ザンギエフ（ノーマル）	125%	24
23（▼）	2.50	テリー（EX）	125%	24
25（▼）	2.49	リョウ（ノーマル）	124%	26
25（▼）	2.49	キム（ノーマル）	124%	26
27（▲）	2.46	本田（ノーマル）	123%	28
28（▲）	2.43	ケン（EX）	121%	29
29（▼）	2.41	京（ノーマル）	121%	30
30（▼）	2.39	庵（ノーマル）	119%	31
31（—）	2.37	キム（EX）	119%	32
32（—）	2.36	春麗（ノーマル）	118%	33
33（▼）	2.34	バイソン（EX）	117%	34
34（▼）	2.33	バイソン（ノーマル）	116%	35
35（▲）	2.29	ザンギエフ（EX）	114%	36
35（▲）	2.29	リョウ（EX）	114%	36
37（▼）	2.27	京（EX）	114%	38
38（▼）	2.21	春麗（EX）	111%	40
38（▲）	2.21	モリガン	111%	40
38（▼）	2.21	バルログ（EX）	74%	59
41（▼）	2.20	本田（EX）	110%	42
42（—）	2.13	ライデン（ノーマル）	106%	43
43（—）	2.00	キング（ノーマル）	200%	1
44（—）	1.94	ライデン（EX）	97%	45
45（▲）	1.84	キング（EX）	184%	2
46（▼）	1.79	ブランカ（ノーマル）	179%	3
47（▲）	1.79	ユリ（ノーマル）	179%	4
48（▼）	1.77	ユリ（EX）	177%	5
49（▼）	1.67	ダルシム（ノーマル）	167%	6
49（—）	1.67	バイス（EX）	167%	6
49（—）	1.67	紅丸（EX）	167%	6
52（▲）	1.60	バイス（ノーマル）	160%	10
53（▲）	1.54	ブランカ（EX）	154%	11
54（▲）	1.51	キャミィ（ノーマル）	151%	12
55（▲）	1.46	紅丸（ノーマル）	146%	13
56（▼）	1.44	ダルシム（EX）	144%	15
57（—）	1.39	さくら（EX）	139%	16
58（—）	1.31	さくら（ノーマル）	131%	18
59（—）	1.11	キャミィ（EX）	111%	39

※前回比……▲：上昇、▼：下降、—：変わらず

今月の最強チーム

ノーマル ユリ　EX バイス

総レシオ……7.25

最後にトップを飾ったのは、やはりレシオ1×4人チーム。ちなみに、バイスの代わりにノーマルダルシムやEX紅丸を入れても同じ数値になる。評価が落ち続けているブランカとダルシムがトップから落ちなかったのは少々意外かも。

今月の最弱チーム

総レシオ……3.32

数値上の最弱はこのチームになるが、キャミィはノーマルとEXに格差がありすぎるため、いまひとつ納得しにくい結果になっている。実質的な最弱チームは、ノーマル・EXともに評価の低いさくらを組み込んで考えるべきだろう。

担当ライターからのコメント

ちゃっきー

リョウの強さを考えてみると、垂直ジャンプ弱Ⓚやしゃがみ強Ⓟをはじめとする「待ち」の要素がほとんどを占めていると思う。こちらから攻める戦術は少ないから、結局は相手が付き合ってくれないとダメージ源を確保するのに苦労しそう。

RED

リュウとケンでどっちが強いかってのが話題になるけど、実は相手のチーム構成によって勝率に差が出るんじゃない？ケンは裂破を小出しにできるから少レシオ中心のチームに強いし、リュウは真昇龍の1発で大物を食いやすい気がするね。

善之字元帥

ナコルルは今後下がってきそうな気配がする。確かにラッシュ力は評価できるんだけど、接近される前に付け入る余地はあるし、ゲージを使わないと無敵技がないっていう弱点もある。ただ、いかんせん練習相手が少ないのが問題だなあ……。

C・LAN

最強と言われているレシオ1×4人チームだけど、実際に街中で見かける確率はレシオ1×2人＆レシオ2×1人の方が高いよね。それもそのはず、前者の組み合わせは70通りしかないのに、後者は実に392通りもあるってわけさね。納得。

最強チーム番外編：無差別部門での最強チームは上記の結果となったが、参考までに他部門での結果も挙げてみよう。レシオ3＆1部門……ノーマルサガット＆ノーマルキング（計4.91）　レシオ2＆2部門……ノーマルガイル＆ナコルル（計6.18）　レシオ2＆1＆1部門……ナコルル＆ノーマルキング＆ノーマルブランカorノーマルユリ（計7.06）

～1から10まで教えます!!～ CAPCOM

特濃攻略!!

キミは「器用貧乏」になっていないか？ MORRIGAN モリガン

選択肢の多さは必ずしも勝利につながるとは限らない。ぜい肉を削ぎ落として戦術のシェイプアップを図ろう。

Text：書之字元帥

起き攻めのチェーンコンボは御法度

ほかのキャラにはないチェーンコンボという能力を持つモリガン。しかし、これを駆使して小器用に闘っても、なかなか勝利には結びつかない。

とくにありがちなのは、起き攻めにチェーンコンボを使って、ガードの上から単調に固め続けてしまうパターンだ。相手にしてみれば、単にガードを続けるだけで仕切り直しにできるため、こういった起き攻めには何の意味もない。

率直なところ、モリガンの強さとは相手を固め続けることではなく、一度ダウンさせたら起き上がらせない攻めにあると言ってもいい。そしてそのための武器は、無敵技のシャドウブレイドと発生の早いコマンド投げのベクタードレイン。まずはこの2つの技で選択を迫れる状況を作ることに、心血を注ぐべきだろう。

チェーンコンボで固め続けるメリットはない。ダウンを奪える選択を迫ることこそ重要だ。

基本的な立ち回り

地上戦ではダウンを奪うことを重視し、↘＋強Ⓚを中心に攻めていきたい。幸い、この技はリーチが長く、発生もそこそこ早いため、差し合いで負けることは少ないはず。

ただし、このとき相手のジャンプ攻撃には要注意。↘＋強Ⓚにタイミング[illegible]跳び込まれると連続技を[illegible]ことになり、非常に危険だ。跳び込みを牽制するには、適度に[illegible]ち強Kを散らしていくとよい。

また、跳び込みを弱の[illegible]ャドウブレイドで撃墜したときには、スーパーコンボのカーディナルブレイド（画面中央ならLv2、画面端近くならLv1を使う）で追撃してダメージ効率を上げよう。

地上戦の主力は↘＋強Ⓚ。できるだけこれが届くギリギリの間合いをキープしたい。

シャドウブレイドで跳び込みを撃墜したら、迷わずカーディナルブレイドで追撃しよう。

シンプル二択で勝負

ダウンを奪ったあとの起き攻めでは、ジャンプ弱Ⓟかしゃがみ弱Ⓚをガードさせ、硬直が解けた直後にベクタードレインとシャドウブレイドで選択を迫る。非常にシンプルな戦術だが、無敵技と発生の早いコマンド投げによる選択のため、効果的であることは言うまでもない。ちなみにベクタードレインは、相手が投げ返してきたとき投げ抜けになるように、強で出したい。

この起き攻めでもっとも重要なのは、相手をダウンさせたあと、連続して起き攻めに移行できるパターンを作っておくこと。具体的には、画面端でベクタードレインを決めたあと、すぐに前方ジャンプ弱Ⓟを出せば起き上がりにピッタリ重なる……など、レバーやボタンのタイミングに左右されないものがベストだ。左のカコミには、そういった攻めの例を挙げておいたので、そちらも参考にしてほしい。

結局、モリガンで勝利するにはこの選択を何回成功させるかがカギ。何度も練習し、ベクタードレインとシャドウブレイドを出すタイミングにズレがないようにしておこう。

ベクタードレインを強で出すのは、相手の投げ返しに対する防御も兼ねている。

特殊な起き攻めのパターン

画面端での強Ⓚ→カーディナルブレイド後

硬直が解けたらレバーを前に入れ続けて相手の下をくぐり、すぐにジャンプしてみよう。ジャンプ中はモリガンが壁に背を向けた状態になっているのに、着地した瞬間に再び左右が入れ替わるため（元の位置関係に戻る）、ガード方向を揺さぶることができる。ただし、時間差起き上がりには通用しないが……。

比較的近距離で↘＋強Ⓚを当てたあと

すぐに弱のソウルフィストを撃つと、起き上がった相手にちょうど重なる。ソウルフィストの硬直が解けると同時にダッシュで近づけば、ベクタードレインとシャドウブレイドで選択を迫るのにピッタリのタイミングだ。しゃがみ弱Ⓚ→↘＋強Ⓚのチェーンコンボをヒットさせたあとがとくに狙い目。

スーパーコンボ考察

モリガンがもっとも[illegible]るスーパーコンボは、連続技に組み込みやすいカーディナルブレイドだ。シャドウブレイドやしゃがみ弱Ⓚ→↘＋強Ⓚがヒットしたあとの追撃など、使用頻度は非常に高い。

バルキリーターンは、画面端に追い込まれたときの脱出に使っていく。レバーの上下でモリガンの軌道を3種類から選択できるので、一番低い軌道を選んで相手との位置関係を入れ替えよう。

Lv3専用スーパーコンボのダークネスイリュージョンは、使いどころが非常に難しい。連続技として使うなら、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟからヒット確認しつつ狙うのが安定どころだが、もともとヒット数の多い技だけに、コンボ補正の関係でダメージは低め。このほかの用途としては、ジャンプと同時に弱Ⓟを出し、これをキャンセルしてダークネスイリュージョンを出すという手もある。ライデンなど一部の大型キャラにしか連続ヒットしないが、しゃがみガード不能技から狙えるのは大きい。コマンド入力に自信のある人は試してみよう。

無敵時間が魅力のダークネスイリュージョンだが、やはりコマンドの難しさは大問題。

SNKグルーヴの連続技

本作の通常技は、出始めをゲージ溜めで空キャンセルできる性質を持っている。これを利用すれば、SNKグルーヴ限定の特殊な連続技を作成することが可能だ。具体的には、↘＋強Ⓟ→（チェーンコンボ）強Ⓚ→（空キャンセル）ゲージ溜め→↘＋強Ⓚといった具合。だが、いかんせんコマンドが複雑なので、実戦投入はかなり厳しそう。

チェーンコンボでつないだ技の出始めをゲージ溜めでキャンセルし、すぐに止めて……、

最速で通常技へつなげば連続技になる。どんな技がつながるか、いろいろ試してみよう。

ゲー事典 キャンセルとは、通常技の攻撃判定が出た直後に必殺技コマンドを完成させることで、通常技の戻りモーションをなくして必殺技を出すこと。一方の空キャンセルとは、打撃技の攻撃判定が出る前に必殺技などを出し、技そのものをキャンセルすることを指す。通常は、必殺技を出しやすくするために組み込まれているシステムだ。

SNK

～1から10まで教えます!!～

特濃攻略!!

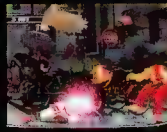
NAKORURU ナコルル

高い性能を最大限に引き出せ！

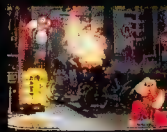
ポテンシャルの高さはお墨付き。しかし、一歩上を目指すためには十分な技術力も必要だ。

Text：ちゃっきー

遠距離立ち強Ⓟからの選択肢

①弱アンヌムツベ／ヒット確認からの連続技がおもな使い方だが、撹乱効果を期待して、ガードされているときもたまに出してみよう。遠距離立ち強Ⓟの先端を当てたあとなら、ガードされても反撃は受けにくいぞ。ただし、コマンド投げを持つキャラ相手には少し危険。

②弱カムイムツベ／ママハハにつかまってから最速で出す。遠距離立ち強Ⓟからスムーズにつなげば先端を当てることができ、ガードされてもナコルル側が有利になる。その後はしゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ、または前方ジャンプからのめくり弱Ⓚで、再度ラッシュをかけよう。

③強アムベヤトロ／画面中央でガードさせたあとは、弱アンヌムツベがギリギリ届く間合いになる。画面端では弱を使い、攻めを継続しよう。なお、回り込みをされたあとの状況はリュウクラスで五分だが、これは理論上の話。実戦では逆に反撃できることすらもある。

④強シチカプアイ／ママハハにつかまったのを見て無敵技で割り込もうとする相手に有効。ママハハにつかまったあとに一瞬下がってから出すと、回り込み対策にもなる。ただし、読まれたときのリスクも高いので多用は禁物。相手キャラによって使用頻度を変えたい。

⑤ママハハから降りる／遠距離立ち強Ⓟをガード後、すぐさま回り込みをしてくる相手に効果大。着地後の反撃でダメージを与えよう。テリークラスの回り込みだと反撃できないが、主導権を握ることはできるはずだ。また、ガイルのサマーソルトキック対策にもなる。

基本を押さえる

最初に覚えるべきなのは、やはりしゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟのヒット確認。ヒット後は左表①のアンヌムツベでダウンを奪い、ガードされていたら②の弱カムイムツベでラッシュを継続するのが基本だ。慣れてきたら相手キャラや動きに対応し、そのほかの選択肢を交ぜていこう。また、やや離れた間合いでは遠距離立ち強Ⓟを単体で使い、そこからの連係で攻める。この場合は当然ヒット確認ができないので、②、③あたりに連係させるのがメインだ。

あとは、ジャンプ弱Ⓚによるめくり、そして対空のしゃがみ強Ⓟを覚えれば、ナコルルの基本戦術は完成。めくりジャンプ弱Ⓚ後は、ミスなくしゃがみ弱Ⓚにつなげられるようになっておこう。これらを突き詰めるだけでも、かなりの強さを発揮してくれるぞ。

ジャンプ弱Ⓚは、持続の長さを活かして少し早めに出そう。対空の効果も期待できる。

対空にはしゃがみ強Ⓟ。これの反応が、ナコルルの防御面を握っている。見逃すな！

遠距離からの接近手段

近距離戦での強さを活かすためには、接近手段の工夫が必須。このバリエーションを増やしておけば、より効率のいい闘いが構築できる。

ひとつは、弱のアンヌムツベを単体で使う方法。もちろんガードされたときのことも考え、ギリギリ届かせるように出すことを心がけよう。画面端と端の場合は、思い切って強を使ってみるのも悪くないぞ。また、相手の対応もキッチリ見ておきたいところ。タイミングの甘い垂直ジャンプでの回避に対し、スムーズに対空技を出せれば理想的だ。

無敵対空を持たないキャラ相手には、正面からの跳び込みも十分に効果的。オススメはジャンプ強Ⓚ。対地の判定が非常に強く、通常技対空ではかなり落とされにくいぞ。これに、空対空を兼ねた早出しのジャンプ弱Ⓚを交ぜていけば、接近のチャンスは一気に増大する。無敵技を持つ相手には少し手堅く立ち合いをこなし、大ジャンプからめくり弱Ⓚを直接狙っていこう。

もうひとつ、遠距離での選択肢として挙がるのは強アムベヤトロ。相手に攻めるチャンスを与えることにもなるので、多用はしたくない。リズムを変えたいときの牽制程度に考え、普段は立ち合いに専念したほうが得策だ。

そのほか、相手の飛び道具を狙ってシチカプカムイイルシカを使うのも悪くない。スキが小さく見てからの跳び込みや回り込みに対応できるため、リスクがないのが強みだ。

飛び道具対策にもなるアンヌムツベ。弱の先端がギリギリ届く間合いでの奇襲に使う。

その後の対処にも気を配ろう。タイミングの甘い垂直ジャンプは見逃すことなく

対地に強いジャンプ強Ⓚ。無敵対空のないキャラには、これを活用して攻め込もう。

リスクのなさが魅力。Lv.1を飛び道具対策にするか、Lv3を割り込みに使うか……。

近距離戦にもうひと工夫

ラッシュ力に長けたナコルルだが、基本連係だけではやはり限界がある。闘い慣れた相手に待たれた場合、いかにして崩すかが課題になるだろう。近距離の連係に投げを組み込むことを忘れず、効率よくダメージを与えたいところ。また、近距離での攻めに幅を持たせる意味では、遠距離立ち弱Ⓟも役立つ。しゃがみ弱Ⓚ後などに少し前進しながらこの技を使い、連続ヒットする遠距離立ち強Ⓟにつなごう。強攻撃ボタンとの同時押しにして、投げを仕込むのもいい。

遠距離立ち弱Ⓟを近距離戦に組み込んで、連係に変化をつける。投げを仕込むのも忘れずに。

シビアだが、遠距離立ち強Ⓟが連続ヒットする。確実につなぐことができれば理想的だ。

ゲー事典 **回り込み対策!?**：ママハハにつかまった状態での攻撃（弱Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓟ）は、キャンセルでカムイムツベなどにつなぐことができる。遠距離立ち強Ⓟのあと、相手の回り込みを読んだときに、ママハハにつかまってからの強Ⓟ→カムイムツベを叩き込むってのはどうでしょう？　ダメージもそこそこあって……所詮魅せ技ですが。

VS RYU & KEN

リュウ&ケン

地上にいれば足払い系の技や波動拳で押され、回り込みをすればしゃがみ弱Ⓚからの連続技で大ダメージ。そして跳べば無敵対空の昇龍拳で落とされる……。対リュウ・ケン戦の負けパターンといえば、やはりこれであろう。しかし、これらの技は少しずつの穴があることも事実。やや防御的な立ち回りから、その欠点を効果的に突いていく戦術で対抗しよう。

Text：ちゃっきー

Point 1 跳び込みの精度

昇龍拳があるからリュウ・ケンには跳び込み厳禁、と考えるのは大きな間違い。技を出さなければ昇龍拳が空振りするような遠距離からの跳び込み、そしてめくりの2つをしっかり狙っていれば、落とされる確率はかなり低くなる。もちろん、リュウ・ケン側にもこれらに対抗する対空技はあるが、対空技の選択を必要とさせることで、反応は鈍くなるはずだ。まずは自キャラのジャンプ距離をしっかり認識し、この2つの跳び込みを確実に狙えるようになろう。昇龍拳を空振りさせたあとは、確実に反撃を叩き込むこと。

めくりがないキャラの場合でも、ちょうど相手の背後に着地するような跳び込みを交ぜるだけで、十分攪乱効果が期待できる。ジャンプ攻撃を出さなかった場合は着地のスキがないので、足払い系の打撃を重ねられてもガード可能。着地後すぐに技を出せば、投げに負けることもまずないぞ。

通常ジャンプと大ジャンプの距離をしっかり認識し、落とされにくい跳び込みを狙う。

めくりで昇龍拳を空振りさせたあとはやや間合いが離れる。リーチのある技で反撃せよ。

Point 2 波動拳を見逃すな

通常技のリーチが短いことは、リュウ・ケンの欠点。しかし、それを波動拳の存在がカバーしている。そこで、この波動拳に的を絞り、反撃していくことを考えよう。

カギを握るのは、強波動拳を見てからでも、回り込みでの回避が間に合うギリギリの距離。相手のパターンをある程度読んでおき、即座に反応して回り込みをしよう。回り込みの性能が悪くないキャラであれば、その後有利に攻めることが可能だ。素直に波動拳を撃たせないことも、相手へのプレッシャーにつながる。

一方、先読みでの回り込みに成功したあとは、できる限りダメージの高い反撃を入れること。相手の動きを見てとっさに切り替えられるようになっておきたいところだ。

また、突進系のスーパーコンボも最大限に活用したい。これの場合、足払い→波動拳も重要な狙いどころだ。お決まりの連係からの波動拳には確実に大ダメージを与えよう。

見てからの回り込みも、反応が早ければ有効。プレッシャーを与えることが大切だ。

起き上がりに重ねられた波動拳にも、突進系スーパーコンボで反撃。パターンを読もう。

リュウ戦のポイント

リュウを相手にしたときにキーポイントとなるのは、何といっても真・昇龍拳だろう。まずは、相手がこれを出せる状態にあるか否か、つまりゲージの有無をつねに把握しておくことが重要。そして、当たり前のことだが、出せるときにはできる限りくらわないように意識する。とくに注意したいのが、画面端に追いつめられたとき。このポイントでは弱昇龍拳＝真・昇龍拳となるので、投げへの対処を捨ててでも昇龍拳だけはくらわない、という割り切りが必要だ（残り体力などにもよるが）。回り込みの距離が長いキャラは、ある程度強引にでも脱出を試みよう。

また、立ち合いでは➡＋弱Ⓚの存在がカギになる。これに対しては、先読みで立ち技を合わせるしかない。スキが小さめで、リーチが長ければ理想的だ。背の低いキャラの場合は、先読みを交えつつ、しゃがんでかわしたあとの反撃を狙う。ダメージの大きい連続技を1回でも叩き込めれば、相手はこの技を使いにくくなる。

足払い系の技が届かない間合いでは、➡＋弱Ⓚを意識。立ち技を使って対抗しよう。

ケン戦のポイント

リュウとは逆に、画面中央でも弱昇龍拳からの連続技があるケン。しかし、距離が離れていれば追い打ちの昇龍裂破が届かないことさえ分かっていれば、対策は十分に立てられる。Point1で紹介した“落とされにくい跳び込み”を意識していれば、対空スタートの連続技をくらうことは自然と少なくなるだろう。警戒が必要なのは、むしろ地上ヒットのほうだ。密着での弱昇龍拳、たとえばジャンプ弱Ⓚを高い位置でガードさせられたあとなどは、リュウ戦以上に意識しておく必要がある。

通常の立ち合いで使われる技では、立ち強Ⓚが特徴的。足払い系の技よりもリーチが長く、思わぬところでこちらの技を止められることも。しかしこの技、スキがかなり大きいという欠点がある。回り込みをしたときにこの技を空振りさせていたら、ダメージの大きい反撃を叩き込もう。また、優秀な突進系スーパーコンボならガード後にも反撃可能。多用してくるようなら、一点読みで狙おう。

回り込みで立ち強Ⓚをかわしたあとは、最大限の反撃を叩き込みたいところだ。

特定のキャラでの対処法 回り込みの短いキャラなら……

しゃがみ強Ⓚ→波動拳の連係に対して最速で回り込みをした場合、回り込み時間27フレームのキャラ（リュウ・ケンクラス）で五分となる。しかし、最速のタイミングで回り込みを出すこと自体が難しく、失敗して波動拳をくらうことも多い。このときは、しゃがみ強Ⓚのガード硬直が切れる瞬間を狙って、タイミングよく回り込みを入力するとよい。これで、失敗しても波動拳はガードになりやすいぞ。

回り込みの時間が短いテリー、舞は、回り込みからの反撃が十分実戦レベルになる。しゃがみ強Ⓚを入れるのが安定どころだが、慣れてきたらしゃがみ強Ⓟからの連続技なども狙ってみたい。なお、本田も同じ移動時間だが、こちらは優れた反撃技がないので厳しい。しかも体の幅が広いためか、回り込みを出すこと自体に難がある。

しゃがみ強Ⓚ→波動拳への回り込みは目押し入力で。テリーと舞は反撃も可能だ。

ゲー事典 **弱昇龍拳に対する反撃は？**：ガード後は、リーチの長い強攻撃を即座に出すのが基本。出の早い技なら、一瞬踏み込む余裕もある。やや間合いが離れているときも、間合いよりタイミングを重視したい。遅れて反撃するよりは、届かないほうがマシな状況になることが多いぞ。また、空振り時は素早い反応が必要。判断が遅れたと思ったら、無理に手を出さないこと。

Dragon Blaze™
ドラゴンブレイズ

初～中級者必見!!
1周目のキャラ別パターン特集!!

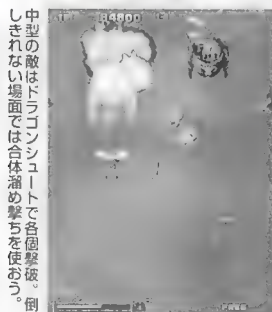
キャラが変われば、パターンも大きく変化するのが本作の面白いところ。そこで今回は、難関ステージのキャラ別パターンを集めてみた。まだ1周クリアできないという人は、ぜひ参考にしていただきたい。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

Text：善之字元帥＆RED

扱いやすい標準型キャラだが……
クエイド Quaid

キャラクタースペック		
スピード（レバー横入れ時、1フレームに移動するドット数）	合体時	2.6
	分離時	2.3
ドラゴンシュート攻撃力		C
ドラゴン戻し速度		B
マジックゲージ溜め速度		A
マジックゲージ消費速度		C
ボム持続時間		B

クエイドの長所と短所

クエイドは、攻防のバランスがとれた扱いやすいキャラだ。得意とする戦法は、移動速度とドラゴン戻し速度の速さを活かしてのヒット&アウェイ。画面中を大きく動き回りながら、小型の敵はショットで、中型の敵はドラゴンシュートで倒していこう。もしも中型の敵が大量に出てきて、ドラゴンシュートだけではさばききれないようなときには、迷わず合体溜め撃ちを使う。クエイドはマジックゲージが溜まりやすいため、溜め撃ちが使えないようなことは少ないはずだ。また、ボムの強さも長所のひとつ。長時間に渡り画面全体の敵弾を消してくれるので、1発使えばどんなに追い込まれた状態からでも態勢を立て直せる。

一方、弱点は攻撃範囲と、分離溜め撃ちの攻撃力。まず、攻撃範囲については、ショットとサブショットが直線的な攻撃しかできないため、画面全体にザコが広がるような場所（6面道中など）で苦しむことになる。こういった場面では、着弾までが遅いサブショットをうまく「置いて」切り抜けるしかない。これに対して、分離溜め撃ちの攻撃力の低さは、ボス戦で響いてくる。どうしても長期戦になりやすいため、できるだけ溜め撃ちに頼らず、近寄ってドラゴンシュートを撃ち込むパターンを確立させたいところ。ボスによっては、決め撃ちでボムを使うことも考えたほうがいいだろう。

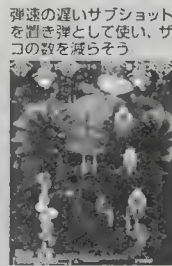
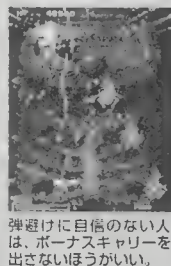
中型の敵はドラゴンシュートで各個撃破。倒しきれない場面では合体溜め撃ちを使おう。

ショットの攻撃範囲が狭いため、画面全体にザコが出現するような場所は苦手といえる。

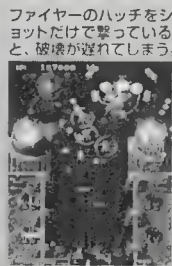
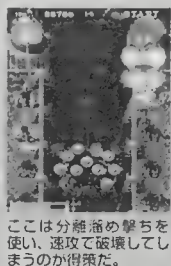
難関ステージはここだ！

異界ステージ ～道中のザコ～

クエイドは横方向へ攻撃する手段を持たないため、横一列に出現するザコのゴーストはたいへんな強敵だ。この敵に対しては、弾速の遅いサブショットをうまく使いながら、なるべく大きく動いて撃ち漏らしを減らしていくしかない（全滅させるのはかなり厳しいが……）。特に、中盤でボーナスキャリーから金貨を回収していると、大量の弾に囲まれる可能性が高いので、常にボムの準備を怠らないように。

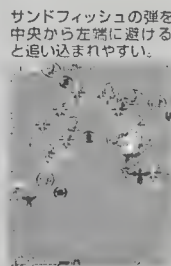
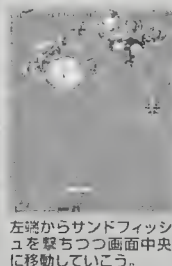
弾避けに自信のない人は、ボーナスキャリーを出さないほうがいい。

弾速の遅いサブショットを置き弾として使い、ザコの数を減らそう。

神殿ステージ ～中盤～

ファイヤーバードを吐き出すファイヤーのハッチに対しては、片側をドラゴンで、もう片側を本体で撃つのがセオリーだが、ショットだけで撃っていると次の場面で押される展開になり大ピンチ。これを避けるためには、分離溜め撃ちを使って片側のハッチを速攻で破壊してしまうといい（溜め撃ちはほんの一瞬使うだけでいい）。破壊後はすぐにドラゴンを呼び寄せ、次に備えることも忘れずに。

ここは分離溜め撃ちを使い、速攻で破壊してしまうのが得策だ。

ファイヤーのハッチをショットだけで撃っていると、破壊が遅れてしまう。

砂漠ステージ ～終盤～

砂漠ステージ終盤では、ボーナスキャリーから金貨を回収しているとサンドフィッシュ（3匹×2編隊で出現する緑のザコ）から大量の弾を撃たれ、非常に危険。手堅くいくなら、ボーナスキャリーは無視したほうがいいだろう。どうしても金貨を回収したいという人は、ボーナスキャリーを出すと同時に画面左端に移動し、ショットでサンドフィッシュを撃ちながら画面中央へ移動していくのがオススメだ。

左端からサンドフィッシュを撃ちつつ画面中央に移動していこう。

サンドフィッシュの弾を中央から左端に避けると追い込まれやすい。

ゲー事典 キャラクタースペック補足：表中のアルファベット表記は、AからDに移行するにしたがって、性能が「悪くなって」いきます。ドラゴンシュート攻撃力などはAが「高い」、Dが「低い」ですが、マジックゲージ消費速度についてはAが「遅い」、Dが「速い」ことに御注意ください。

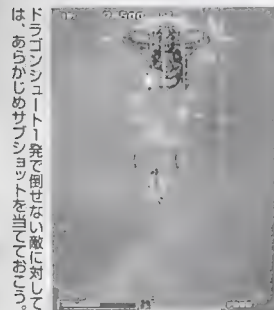
無尽蔵の魔力こそ最大の武器！
Sonia ソニア

キャラクタースペック		
スピード（レバー横入れ時、1フレームに移動するドット数）	合体時	2.4
	分離時	2.0
ドラゴンシュート攻撃力		D
ドラゴン戻し速度		D
マジックゲージ溜め速度		C
マジックゲージ消費速度		A
ボム持続時間		A

ソニアの長所と短所

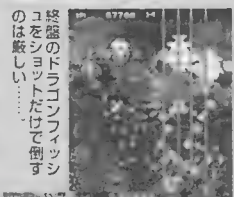
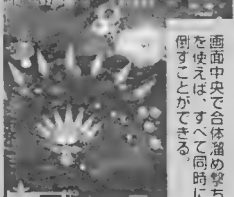
ソニアは、遠距離からの攻撃を得意とする射撃能力強化型のキャラだ。その強さを支えるのは、サブショットと溜め撃ち。まず、サブショットは攻撃力が高く、貫通能力もあるので非常に信頼がおける。中型クラスまでの敵なら、2～3回貫通させれば楽々倒せるはずだ。これに対して溜め撃ちは、ゲージの消費速度が遅く、いったん溜めてしまえばほかのキャラより長い時間使えるのが強み。特に、分離時の溜め撃ちは、親ドラゴンからの攻撃に加え、2匹のチビドラゴンが敵を自動追尾してくれるので、さまざまな場面で利用価値がある。ボス戦はもちろん、ボーナスキャリーから金貨を回収している最中などにも使ってみよう。

一方、ドラゴンシュート関係の能力に目を向けてみると、ソニアの弱点が浮き彫りになる。やはり最大の弱点は、ドラゴンが戻る速度が極端に遅いことだ。連続してドラゴンシュートを使う必要がある場所では、ドラゴンが戻ってくるのを待つのではなく、自分から迎えにいって合体までの時間を短縮しよう。また、ドラゴンシュートの攻撃力が低いのも弱点のひとつ。霧ステージの飛空挺（大）や、ジャングルステージのグラムリア（巨大キノコ）など、ドラゴンシュート1発で倒せない（後半ランダム面のみ）敵に対しては、あらかじめショット＆サブショットを当てておくことを忘れずに。

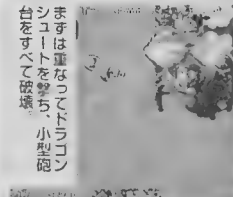
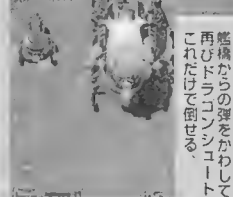
ボーナスキャリーから金貨を回収している最中に分離溜め撃ちを使うと、かなり楽になる。

ドラゴンシュート1発で倒せない敵に対しては、あらかじめサブショットを当てておこう。

難関ステージはここだ！

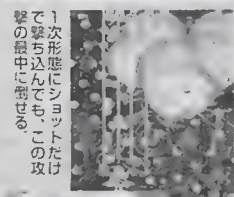
海ステージ ～終盤～

海ステージに出現するドラゴンフィッシュ（魚型メカに乗ったカメ戦士）は、胴体から大量のピンク弾をばらまきつつ、口から高速弾を連射してくる強敵だ。特にボス直前では、3～4体（ステージによって違う）が連続して現れるため、ショットの強いソニアでもかなり厳しいと言わざるを得ない。手堅くいくなら、合体溜め撃ちを使ってすべて倒してしまおう。もしもドラゴンシュートで倒して点数を稼ぎたいという人は、4体出揃う前に右側の2体を素早く倒すしかない……が、弾避けがシビアなのであまりオススメはできない。

終盤のドラゴンフィッシュをショットだけで倒すのは厳しい……

画面中央で合体溜め撃ちを使えば、すべて同時に倒すことができる。

砂漠ステージ ～中盤～

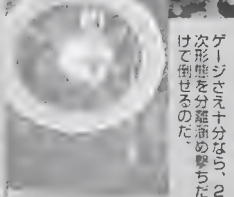
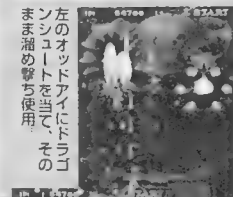
砂漠ステージが3～4面に出現すると厄介なのが、中ボスの護衛戦艦バージェス。攻撃が厳しいため近寄ることができず、倒すのに時間がかかってしまいがちだ。しかしこの戦艦、出現するときからあらかじめ重なっておくことで、周囲の小型砲台が弾を撃ってこなくなる（いわゆる封印効果）。そこで、まずはドラゴンシュートで小型砲台をすべて破壊し、その後艦橋部分にもう一度ドラゴンシュートを撃ち込んで倒してしまおう。このとき、艦橋部分からは弾を撃たれてしまうが、弾速が遅いため近距離でも十分回避できるはず。

まずは重なってドラゴンシュートを撃ち、小型砲台をすべて破壊。

艦橋からの弾をかわして再びドラゴンシュート。これだけで倒せる。

冥界ステージ ～ボス～

最強との呼び声も高い6面ボスの2次形態だが、ソニアは分離溜め撃ちを使うことで楽に倒す方法がある。まずはなるべく道中で溜め撃ちを使わず、ボスに到達した時点で80%程度のマジックゲージを確保しておこう。そして、ボス1次形態に対しても溜め撃ちを使わず、ショットだけで攻撃する。攻撃力の高いソニアなら、全方位円形弾（写真参照）の最中に倒せるはずだ。2次形態に入ったら、あとは画面の真ん中にドラゴンを置き、そのまま分離溜め撃ちを撃ち続けるだけ。マジックゲージがなくなる直前にボスを倒せるぞ。

1次形態にショットだけで撃ち込んでも、この攻撃の最中に倒せる。

ゲージさえ十分なら、2次形態を分離溜め撃ちだけで倒せるのだ。

冥界ステージ ～中ボス②～

ドラゴンシュートの連射が利かないソニアは、オッドアイ（2体目の中ボス）を速攻で破壊することができない。慣れないうちはボムを使うのも手だが、ボムを節約したいなら、まずは左側のオッドアイにドラゴンシュートを撃ち込み、そのまま分離溜め撃ちを使って倒してしまおう。このとき、左右のオッドアイから弾を撃たれることになるが、常に右方向へ移動するように心がければ、視認する必要があるのは右側のオッドアイの弾だけ。ちょうど右側のオッドアイが撃つ菱形弾のすき間に入ったあたりで（写真参照）倒せるはずだ。

左のオッドアイにドラゴンシュートを当て、そのまま溜め撃ち使用。

すぐに右に移動しつつ、菱形弾のすき間に入る。慣れれば意外と簡単だ。

ゲー事典 **もうひとつの弱点：**ドラゴンシュートを連射できないソニアは、金貨の回収率が悪いため、ほかのキャラと比べるとスコアが低くなってしまうのが残念なところ。今後全国トップのスコアがどう動いていくかはまだわからないが、苦戦を強いられるのは想像に難くない……。

秘められたハイポテンシャル
ロブ Rob

キャラクタースペック		
スピード（レバー横入れ時、1フレームに移動するドット数）	合体時	2.1
	分離時	1.8
ドラゴンシュート攻撃力		A
ドラゴン戻し速度		C
マジックゲージ溜め速度		B
マジックゲージ消費速度		B
ボム持続時間		C

ロブの長所と短所

ロブは**①スピードの遅さと、②遠距離にいる耐久力の高い敵に対するショット攻撃力の低さ**、の2点が弱点。スピードの遅さについては、敵の出現パターンや接近可能なスキをしっかり覚えることで対処していくことが必要とされる。

②の弱点については、計画的にドラゴンを設置して、分離溜め撃ちを使うことによって解決できる。要所で計画的に分離状態の溜め撃ちを使うことができれば、ロブは一気に強いキャラになる。幸いゲージ消費スピードは遅いので、溜め撃ちは多用していける。

特に有効なのは、5～6面道中のマジシャンのように、中型機クラスの敵が横一列に出現するような場所。あらかじめドラゴンを配置しておけば、分離溜め撃ちで一掃することができる。

合体時の溜め撃ちは、ドラゴンを置くという「仕込み」なしで使える点が役立つ。あらかじめドラゴンを置く余裕がない場面や、中型機クラスの敵を倒し損ねた場合のフォローとして使っていこう。

ショット関係で注意したいのは、サブショットの性質と扱い方。弾速が極端に遅く、弾切れを起こしやすい点に注意しよう。耐久力の高い敵に接近して撃ち込む場合は、タイミングよくショットボタンを押して、もらさずサブショットを当てていくのがコツだ。サブショットをきっちり当てていけば、かなりの破壊力を発揮してくれる。

ショットは威力が低く、サブショットは射程が短いため、遠距離の中型機に弱いのだ。

このような場面で、分離溜め撃ちを上手く使うことができれば、一気に強いキャラになる。

難関ステージはここだ！

砂漠ステージ ～ボーナスキャリー～

ボーナスキャリーの金貨を回収したら、そのまま分離溜め撃ちを撃つ

すると、サンドシップなど、周辺の敵を一気に処理できるので安全

砂漠ステージのボーナスキャリーにドラゴンを張り付かせて金貨を回収していると、次に出現するサンドシップ（大型砲台に牽引された砲台）への対応が遅れがち。3～4面だとかなり弾を撃たれるので危険だ。

ここは、ボーナスキャリーにドラゴンを張り付かせて金貨を回収しながら、サンドシップの出現に合わせて分離溜め撃ちを使うようにすればいい。サンドシップ2機を巻き込めるので、その後の展開がかなり楽になる。ボーナスキャリーを出すときの、ドラゴンシュート発射位置が下過ぎないように注意すること。

海ステージ ～中ボス～

金貨を完璧に回収したいなら、速攻でボーナスキャリーを出すこと。

中ボスのこの白弾は、正面で待ち構えれば避けやすくなる。

海ステージのボーナスキャリーでコインを回収していると、中ボスの攻撃が始まってしまう。特にスピードの遅いキャラにとっては、「く」の字型の白弾をどう避けるかがポイントになる。

「く」の字白弾は、中ボスの正面で待ちかまえて、左→右と動くと避けやすい。中ボスが弾を撃つ瞬間に正面位置をキープするためには、直前のシーウルフ（緑色のザコ）編隊の弾を画面左下に誘導するのがコツだ。

ボーナスキャリーの金貨を回収したらドラゴンを戻し、2回目の白弾を撃たれる前にドラゴンシュートを撃ち込んで、中ボスを破壊してしまおう。

分離溜め撃ち活用ポイント

■5～6面後半のマジシャン地帯/5～6面に出現するマジシャンは、[illegible]ドラゴンシュートのみですべて倒すのは上級者向けなので、慣れないうちは分離溜め撃ちを利用しよう。

■6面のボーナスキャリー/6面のボーナスキャリーで稼ぐ場合、ほかのキャラはデスナイト（石像の背景から出てくる敵）に弾を撃たれてしまうが、ロブなら[illegible]ドラゴンをボーナスキャリーに張り付かせて、金貨を回収させながら分離溜め撃ちを使えば、[illegible]デスナイトを[illegible]、[illegible]のザコ[illegible]にも対応しやすい。

最終ステージ ～ボス～

2次形態の最初に、このくらいの位置からドラゴンシュートを撃ち込む。

ドラゴンは分離したままにしておき、ザコを出すところで分離溜め撃ち。

ラスボス2次形態には、ボスが左右にザコを2匹ずつ放出する攻撃がある。スピードの遅いロブの場合、この場面のザコは分離状態の溜め撃ちを使って撃つパターンが確実だ。

まず、2次形態が出現したときにドラゴンシュートを撃ち込むわけだが、この時にボスに密着した位置から撃つようにするのが重要。手前から撃ち込むとドラゴンの位置が下過ぎて、分離溜め撃ち使用時にザコを撃てなくなってしまうからだ。撃ち込んだドラゴンは呼び戻さず、そのままにしておき、ザコが出現したら分離溜め撃ちを使うようにすればいい。

ゲー事典

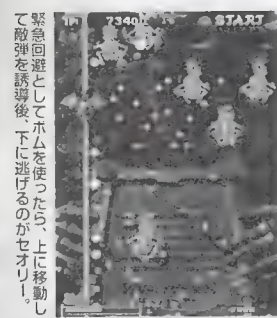
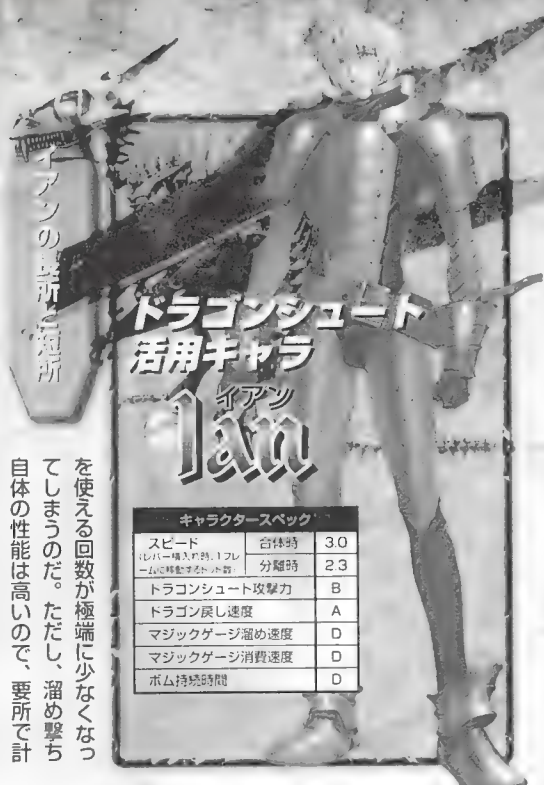
流れ弾にご用心：ロブのサブショットは制御しにくいため、ボーナスキャリーを持ったザコを間違って撃ってしまうミスが起こりやすい。ボーナスキャリーの直前では、早めにショットを撃ちやめるように心がけよう　特に5面は、ショットを撃ちやめるタイミングが重要だ

イアンの長所と短所

全キャラ中ナンバー1のスピードを活かしてターゲットに積極的に接近、連射の利くドラゴンシュートを次々と叩き込んでいくのがイアンの得意とする戦闘スタイル。ドラゴンシュートの戻りが速いので、ザコの密集地点や中型の敵に対して、手返しよく撃ち込んでいくことができる。スピードとドラゴンシュートを活かした基本戦術が、ずば抜けて強いのがイアンの長所と言っていいだろう。

それ以外の要素については、問題が少なくない。まず溜め撃ち関係だが、ゲージ溜め速度が遅いのに、消費速度は速いという性能になっている。このため、溜め撃ちを使える回数が極端に少なくなってしまうのだ。ただし、溜め撃ち自体の性能は高いので、要所で計画的に使用すれば、かなりの働きを見せてくれるはず。

最大の問題は、非常に偏った性能のボム。攻撃力こそ最強だが、無敵時間はないに等しい。緊急時に使ったら、ボムは発動したものの自キャラは死んでいた……ということになりがちだ。また、ボム発動後も、弾消し範囲がレーザーの軸線上にしかないという弱点がある。他キャラのように、ボムの弾消し中に大胆な動きで敵を破壊して、状況を好転させることはほとんどできない。ボム発動後は左右に動かなければ安全(上下には動いてもOK)なので、状況を見極めて落ち着いて対処していこう。

スピードの速さ+高性能なドラゴンシュートを活かして、自ら接近戦を挑むのだ。

緊急回避としてボムを使ったら、上に移動して敵弾を誘導後、下に逃げるのがセオリー。

キャラクタースペック

項目		値
スピード(レバー操作時、1フレームに移動するドット数)	合体時	3.0
	分離時	2.3
ドラゴンシュート攻撃力		B
ドラゴン戻し速度		A
マジックゲージ溜め速度		D
マジックゲージ消費速度		D
ボム持続時間		D

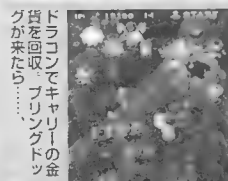
難関ステージはここだ!

砂漠ステージ ～ボス～

砂漠ステージは金貨稼ぎに差の出やすいステージ。特に、ボス1次形態の最初の攻撃は、ドラゴンシュートで爆弾(200点・金貨5枚・銀貨3枚)を撃つことによって、かなり稼ぐことが可能だ。この場面の稼ぎのコツは、発射された爆弾が左右にずれた位置まで転がらないうちに、ドラゴンシュートで早めに破壊していくこと。画面中央付近でより多くの爆弾を破壊し、左右に移動しなくても自然にコインを回収できる状況にすれば、効率よく稼げるぞ。斜め方向に転がってしまった爆弾を無理に追うと、結局スコアを落とすことになりやすく、危険も大きい。

出現する爆弾を左右に逃がさないようにドラゴンシュートで撃つのがコツ。

中央にコインの帯ができるようになれば、安全に多くのコインを取れる。

ジャングルステージ ～ボーナスキャリー～

ドラゴンでキャリーの金貨を回収。ブリングドッグが来たら……。

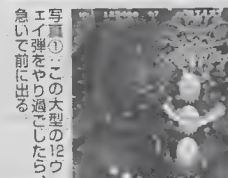
分離状態の溜め撃ちで倒す。ロフでも有効なパターンだ。

ジャングルステージで、ドラゴンを分離したままボーナスキャリーの金貨を回収していると、途中で出現するブリングドッグ(やや耐久力のある中型機)に弾を撃たれてしまう。3～4面の場合はランクも上がっており、周囲のツチグリ(小型の砲台)からもかなり弾を撃たれてしまい危険だ。

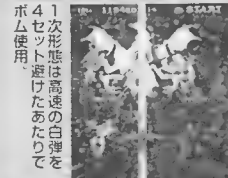
この場面では、ボーナスキャリーにドラゴンを張り付かせて金貨を回収しながら、ブリングドッグが出現したら分離状態の溜め撃ちを使って破壊してしまうといい。周囲のツチグリも巻き込めるので、安全を確保しつつボーナスキャリーの金貨も逃さず回収できる。

最終ステージ ～ボス～

写真①:この大型の12ウェイ弾をやり過ごしたら、急いで前に出る。

写真②:この攻撃が始まるころに、ぎりぎり3発目が間に合う。

ラスボスの1次形態は、イアンのドラゴンシュート性能の高さが発揮される場面だ。左の写真①の攻撃を避け終わってから、写真②の攻撃が始まるまでのスキに、ドラゴンシュート3発を撃ち込むことが可能。それまでのショットによる撃ち込みがしっかりしていれば、ここで1次形態を破壊できる。

ポイントとなるのは、写真①の攻撃の後半部分である、画面全体にばらまかれる赤弾の避け方。3回撃ってくる大型の12WAY弾をやり過ごしたら、この赤弾を避けつつ、急いで画面上に移動するのが重要。ここでもたつくと、ドラゴンシュートを3回撃てなくなる。

冥界ステージ ～ボス～

1次形態は高速の白弾を4セット避けたあたりでボム使用。

2次形態は、このレーザーに合わせてボム使用。

序文でも述べた通り、イアンのボムは緊急回避性能という面では、他キャラに比べ劣っている。しかし、攻撃力の高さを活かした「ボス攻撃用の兵器」として割り切れば、これほど頼れるボムはない。とにかく1周したい、といった初～中級者には、苦手なボスに「決め撃ち」で使っていくことをオススメしたい。例えば6ボス。ノーボムでまともに倒すとなると、かなり長い攻撃パターンを覚え、その上で精密な弾避けも必要というやっかいなボスだ。

しかし、1～2次形態に各1発ずつボムを使ってしまえば、最低限の弾避けを覚えるだけで倒すことができる。

ゲー事典 **6ボス補足:** 1次形態は、写真のタイミングでボムを使って、レーザーに重なったまま上に移動してドラゴンシュートを連発すれば、一気に倒すことが可能。2次形態は、写真の場面でボムを使ってドラゴンシュートを連発しても、一気に倒すことはできないので注意。ボムの効果が切れる前に画面下に退避するようにしよう。

SEGA STRIKE FIGHTER

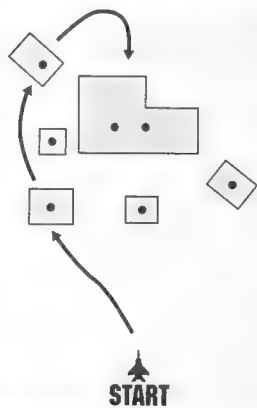
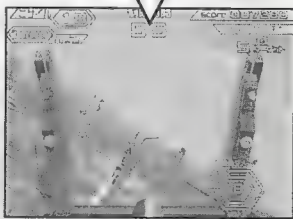
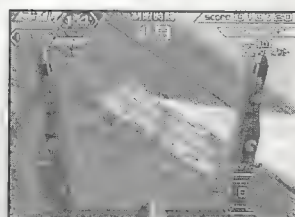
セガストライクファイター

ミッション攻略最終回！

最終回を飾るのは上級ミッションの右側ルート攻略。ここでしっかりポイントをおさえておこう。

Text：SHO

右側ルート最初のミッションである「ロケット施設攻撃」は、地上からのミサイル攻撃が比較的少ないので、楽にクリアできるはずだ。地上に配置されたターゲット機（以下TG）は全部で7つで、規定TG数は6つなので、余裕をもって破壊できる。

　スタートすると中央と左側に3機ずつTGが見えるが、進む方向は左側がオススメ。中央突破してもいいが、そびえ立つロケットを攻撃する際、正面からだと障害物が邪魔になって当てにくいという欠点がある。ミスを避けるためにも狙いやすい位置から確実に破壊しよう。マップのルート通りに破壊すれば、左側の3つ→中央の3つでミッションクリアとなるが、どこかのTGを撃ち漏らした場合は、マップ右側のTGを最後に狙おう。無理に急旋回するとタイムロスの原因になるので注意。

スタート時はTGがすべて視界に入るが、進む方向は左側がオススメ。

無理に中央突破するとロケットが障害物に邪魔され、非常に狙いにくい。

中央のロケットを破壊したら、最後は左右どちらか近いほうのTGを狙おう。

MISSION 3
「爆撃機護衛」
規定ターゲット数＝6

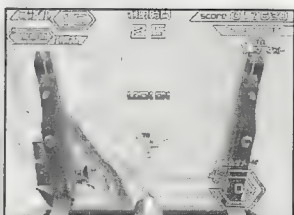
中盤の山場になる空中戦闘ミッションは、ハッキリ言って完全なパターンが存在せず、ドックファイト能力が試されるキビシイ戦いになる。

　左図を見てもらえば分かるように、最初は合計3つの編隊でTGが飛来。これらは①が一番近く、③が遠いという配置。自機の左斜め前には味方爆撃機が飛んでいるが、スタートすると、旋回して自機の方向に向かってくる形になる。このことを頭に入れておけば、最初の敵機の動きは大体予想がつくはず。基本的にTGは爆撃機の背後を取るように動くので、爆撃機を「おとり」にしてTGを撃墜していくのがベストだ。

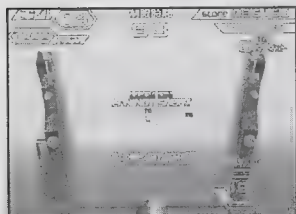
　最初のすれ違いで撃墜できるTGは、自機のほぼ正面から飛んでくる②の編隊の一番右側。このTGの方向に機首を向け、最初に撃墜してから残りの敵機を片づける。爆撃機に合わせているためTGのスピードも遅いので、旋回してその背後を取り、確実に撃墜するのがクリアへの近道だ。

MISSION 3
「爆撃機護衛」
●…TG
①
②
③
味方爆撃機
START

スタート時の敵機出現パターン

スタート直後、正面の2機は無視して一番右側のTGを撃墜。

レーダーを見ながら、爆撃機の背後にいるTGを狙い撃ちしよう。

ゲー事典 **爆撃機護衛補足：**最初に右側の敵機を正面から撃墜したら、味方の爆撃機の位置をレーダーで確認しながら、その背後にいるTGを狙おう。ただし、TG以外にもザコ戦闘機が多数登場するので注意。また、爆撃機から離れて行動すれば敵機が爆撃機に集中しやすい。近くで乱戦になるよりも、一度離れて爆撃機をおとりに使えば、比較的楽に敵機を撃墜できるぞ。

最後の空中戦闘ミッションはパターン化すればさほど難しくない。ただ、最初の2機を確実に撃破しないとクリアは難しいので心してかかろう。
スタート後、正面から2機のTGが向かってくるのでこれを撃破。敵機の速度が速く、かなり減速しないと撃墜しづらい。その後すぐ左に方向を変えると、正面から1機向かってくるのでこれも撃破。ここまでで最低でも2機は撃墜しておかないとクリアは困難だ。うまく3機撃墜したら、レーダー上のTGは残り1機となる。落ち着いてこの1機を撃墜すれば、遠く離れた位置から自機に向かってくるTGが2機出現。この2機を撃墜すればクリアとなる。
もし4機目のTGに時間がかかったときには、遠くから飛来する2機のTGを先に見つけて攻撃するほうが効率がいい。3機の敵機が入り乱れるとタイムロスにつながるので、出現位置を把握して出鼻をくじくことが重要なのだ。

最初の2機はスピードを落として確実に撃墜しておけば、あとが楽になる。

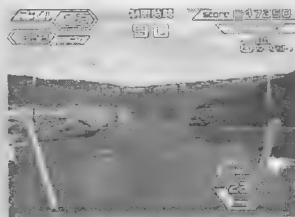
4機目のTGに気を取られるとアッという間に3機に囲まれるので注意。

遠くから飛来する最後のTGは、早めに見つけて正面攻撃をしかけたい。

空中給油後の地上ミッション、「レーダー施設攻撃」。規定ターゲット数は4機と少ないので楽勝だ。また、渓谷では味方機の後方を飛んでいれば、ザコの船舶などを破壊してくれるので楽に進める。渓谷を越えて海に出たら一気に急上昇し、TGを破壊しよう。あまり上昇しすぎると手前のTGを狙いにくくなるので、高度2000が目安だ。

味方機の後方を飛んでいれば、地上のザコをどんどん破壊してくれるのだ。

最後は高度2000を目安に上昇すると、ちょうど目の前にTGが出現する。

最終ミッションは、雨のように降り注ぐミサイルをかいくぐりながら目標を破壊しなければならない。渓谷を進むステージなので、自由が利かないのも難しい要素の一つだ。
スタートして渓谷を抜けると最初のTGが出現。ここは左右にミサイル艦がいるので、TGにミサイルを発射したら加速して一気に抜けるほうがいい。前方の2つの島の中央付近にTGが3機出現するので、ここまで一気に加速して敵のミサイルを振り切ろう。
次に見える2機のTGは、1機だけロックしてもう1機は無視。ここは攻撃が激しく、まごまごしているとミサイルの餌食になるからだ。最後に2機のTGのところまで加速して撃破すればクリアとなる。

加速して一気に抜けてしまったほうが、攻撃をくらいにくいのだ。

地対空ミサイルの避け方

ミサイルの回避方法は引きつけてから機首を下げるのが基本だが、一部の地対空ミサイルにはこの方法で対応できない場合がある。それは、山なりに飛んできたミサイルだ。自機に対して直進してくるミサイルは機首を下げると回避しやすい [illegible]

直線的なミサイルに関しては、くぐるように回避する。

下をくぐろうとするとくらってしまうので、上を越えるように回避。

1コインクリアの道：上級ミッションを1コインでクリアするためには、ルートの選択が非常に大事。オススメのルートは、攻撃機迎撃→ロケット施設攻撃→輸送機護衛→（給油）→レーダー施設攻撃→空中哨戒任務→軍事施設攻撃→（着艦）。このルートが一番ダメージを受けにくく、クリアが楽だと思われる。「大佐」の称号目指してがんばってほしい。

Sammy & ARC SYSTEM WORKS OFFICIAL VIDEO

「BEAT IN END」発売！

アーケード版『GGX』のビデオが（株）アクアルージュよりついに発売！　アルカディアのライター（真瑠世＆若人）＋ビートライブの精鋭たちにより、全キャラの超絶連続技や裏技を余すところなく収録!!　連続技のチェックポイントやシステム関係の説明もバッチリだ。しかも、A4版80ページに及ぶ詳細解説書（真瑠世＆若人執筆）付き。買って間違いなし！

●発売日
平成13年2月上旬予定
●販売価格
¥3,000（税別）＋送料一律¥700（税込）
＝合計¥3,850（送・税込）
※商品到着時に料金を支払う代引きシステムを利用。
●販売方法
・インターネット通信販売
http://www.beat-tribe.com/にて。
・ハガキによる通信販売
郵便ハガキにお名前、ご住所、電話番号と、「GGXビデオ希望」の旨を記入して、以下の宛先にお送り下さい。
〒170-0005
東京都豊島区南大塚 1-31-17　マイスターSY 201
株式会社アクアルージュ
・店頭販売
ビートライブにて。
※店頭販売をご希望される店舗の方は
（株）アクアルージュ　03-5977-1862まで

ビデオ収録裏話　by真瑠世

アーケード版かつ体力MAXからスタートという条件のため、作業はかなりの手間となった。12月中旬から1月上旬にかけて、ひたすら連続技の収録。もちろん正月はなく、いつ2001年になったのかもわからない……。しかし、その結果できたものは自信作ばかり。ガードレベルを溜めれば容易に即死を狙える本作で、連続技のつなぎ、見た目にこだわってみた。ボツ連続技が多数あるなか、各キャラ厳選した8つ＝128の連続技を是非とも見てもらいたい。現時点で解説書の原稿があがっていないのが、唯一の不安要素だが……。

※このビデオを次号にて10名様にプレゼント！　をご期待!!

連続技に光るモノが！

予選大会テクニック

予選大会で繰り広げられた数々の激闘。ここでは、その中で見たり聞いたりした、最先端の連続技を紹介していこう。

気絶時連続技

ちょうど空中連続技を決め終わったところで相手が気絶するのは、珍しくない光景。この場合、すぐに着地させて連続技を決め直すと、残りの気絶時間の分だけ損をすることになる。気絶させたあとも少し欲張って空中の相手に攻撃を続け、そのあと着地させて連続技を決め直したほうがお得なのだ。HS系の技・足払いキャンセルを1～2発刻んでダメージアップを計ってから、再度連続技を決め直そう。

チップ基本連続技

チップのテンションゲージが溜まってないときの基本連続技は、しゃがみHSから殺式転移や足払いキャンセルを使って空中連続技につなぐものが一般的だが、それよりも高威力なのが次の連続技だ。

●ダッシュ〔しゃがみK↓近距離立ちS↓立ちHS〕©↓Yブレード↓〔遠距離立ちS↓立ちHS〕Ⓙ↓空中ダッシュ〔K↓S〕Ⓙ↓〔S↓HS〕©↓βブレード

Yブレード後の拾いは相手キャラによっては不可能で、なおかつ空中ダッシュKは最速でないとダウン復帰されてしまうが、威力が高いので是非ともマスターしてもらいたい。

空中ダッシュを挟む点が印象に残った。しかも高威力なので練習する価値アリ

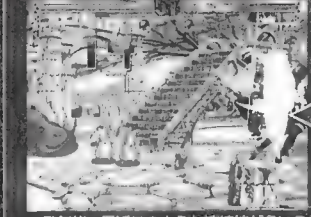
ミリア空中連続技

ディズィーに対して、しゃがみK↓〔しゃがみHS Ⓙ↓〔S↓HS（2段目）〕©↓バットムーン〕×2と決めてみよう。起き攻めのタンデムトップを相手が通常ガードしたあとならば、この連続技1回で確実に気絶させられるぞ。なお、体格や重さの関係上、ほかのキャラに対してはほとんど入らないので注意しよう。

連続技のポイントは、ジャンプSとHSのつなぎ。少し遅めのタイミングでつなぐことで、自分の落下を早めることができるのだ。また、このあと通常のループ連続技の3ループ目に移行することも可能。

勝手に決勝予想

予選通過者にこれだけミリアが多いと、予想といってもミリアが妥当すぎる。しかしそれではつまらないので、ほかのキャラの応援をしていこう。ズバリ、上位3キャラはファウスト、ザトー、紗夢！　君たちも予想してみては？

いまや一撃のヒット率がそのまま勝敗を決することが多いので、なんとも言い難い。

一発気絶。最近このような連続技が多いので恐い。大会を取材するのがドキドキだ

ジャンプSとジャンプHSのつなぎを遅くするのがポイント。これで先に着地できる。

緊急告知！

ギルティギアフェスティバル2001春 チケットプレゼント!!

「チケットは買いそびれたけど、どうしても行きた～い!!」という人のため、サミー様に頼み込んでチケットをゲット！　抽選で10名様にプレゼントしちゃうぞ！　大会の日時は刻一刻と迫っているので、とにかく時間がない。チケットを希望する人は、P184のプレゼント応募要項に添って、大至急アンケートハガキを送ってくれ。

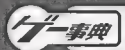
GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-

決勝大会

in～ギルティギアフェスティバル2001春～

決勝大会はギルティ総合イベントの一環として行なわれる。決勝大会に加え、コスプレイヤーや物販関係がサンシャインシティ文化会館をギルティに一色に染める！　下記以外のイベントがあるかもしれないので、是非とも足を運んでみよう。なお、入場には前売りチケットが必要なので注意してほしい。

【日時】
2月11日（日）　AM9：30開場　AM10：00開演
【会場】
池袋サンシャインシティ 文化会館2F D-2&3
【入場料】
¥1,050（税込）
※チケットは前売りのみ。全国の「チケットぴあ」にて発売中。
【イベント内容】
●決勝大会
・店舗代表152名＋推薦枠8名＝160名によるトーナメント方式
・ボタン配置は横並び。
・3本制2本先取で勝利。
・申請キャラ以外の使用は不可。
●ギルティギア コスプレグランプリ
・200名のコスプレイヤーによるコスプレ大会。
・コスプレは事前登録が必要。
・カメラは一眼レフのみ。デジタルカメラ・ビデオカメラは持ち込み禁止。
●ギルティギアマーケット
・ユーザーサークルによるギルティギア関連の同人誌などの販売コーナー。
●サミー商店
・ギルティギアグッズの販売コーナー。
・本イベント初出しの新グッズも多数用意！
【問い合わせ先】
・サミー株式会社 ユーザーサポート
03-3764-4675（土日祝日を除く10：00～17：00）

着地するダスト連続技補足： 前々号～前号で紹介してきたダスト連続技。そのほかにも、ダストからジャンプした直後にフォルトレスで軌道を変え、そのあとダウン復帰不能時間帯に打撃を合わせるパターンや、ダウン復帰不能時間帯に打撃を当てつつレバー上でキャンセルし、そこから空中ダッシュをして連続技を入れるパターンもある。まだまだ発展するぞ!!

まだまだシステムネタが……

システム活用講座

未掲載システム詳細解説

一向になくなる気配のないシステムネタだが、さすがにこれで一段落!? すべてを活用するため頭をフル回転させよう。

空中カウンターの詳細

空中の相手に対するカウンターヒットは、地上でのカウンターヒットに比べてのけぞり時間が長いことが判った。攻撃レベル1の技は22フレーム、攻撃レベル2の技は33フレームとなる。攻撃レベル3の技は、そのほとんどがダウン復帰不能となるので、言うまでもないだろう(例外アリ)。

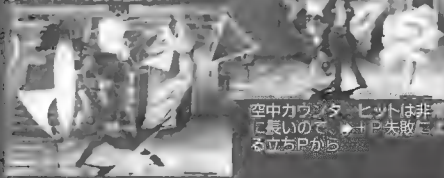
この数値は、攻撃レベル3の地上ヒット時の数値(ノーマルヒット19、カウンターヒット31)と見比べてもらえば、その効果のほどがわかるはず。

そして、攻撃レベル2の技が地上付近で空中カウンターヒットすると、ダウン復帰不能になるという事実(例外多数)。これらを目安にして、フレーム数を実感してもらいたい。

これを利用すれば、地上では決して連続技に使えないもの、たとえば立ちP→➡+HS、ドラゴンインストール、戒(K)などを連続技に組み込むことができる。実戦的には、➡+Pの空中カウンターヒットからダッシュして拾うのが有効だ。さらに、➡+Pの失敗による立ちPのカウンターヒット後なども狙いどころだぞ。

➡+HSが余裕で連続技に。カウンターヒット表示のない攻撃レベル3の技も強力!

空中カウンターヒットは非常に長いので、➡+P失敗による立ちPから

特殊な攻撃レベル

➡+Pは、地上ヒット時と空中時で、のけぞり時間に違いが見られるものがある。該当するのは、地上の相手へ当てた場合に浮かす効果のある➡+Pだ(ファウストは例外)。この種類の➡+Pは、空中ヒットなら本来ののけぞり(攻撃レベル2)となるが、地上ヒットの場合はより長い間のけぞらせるようになる。この現象はほかの浮かせ技にも該当することがあるため、連続技が発展しそうな予感!

キャラ別ダウン時間データ

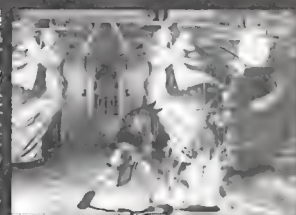
キャラ名	追い打ち可能時間	ダウン時間	
		追い打ちなし	追い打ち後
ソル	30	51	56
カイ	34	58	52
メイ	34	62	58
ミリア	31	54	55
ザトー	31	55	52
ポチョムキン	34	61	59
チップ	31	52	66
ファウスト	31	64	51
梅喧	35	71	57
紗夢	34	67	67
ジョニー	31	55	58
アクセル	34	58	61
闇慈	35	63	60
ヴェノム	31	58	58
テスタメント	31	61	64
ディズィー	31	55	55

※数値は着地エフェクト発生時から計測

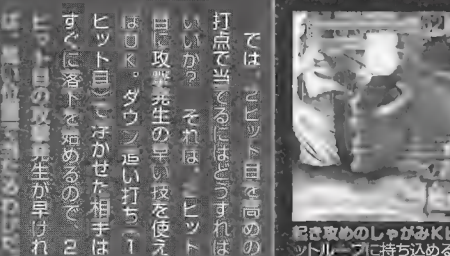
起き上がりの詳細

起き攻めにおいて重要となる、相手のダウン時間。これはダウン追い打ち(基本的には2ヒットさせる)をするかしないかで、まったくといっていいほど変化するので、十分に注意してもらいたい。というのも、キャラによってはダウン追い打ち(2ヒット)が安定しない場合があり、ダウンさせた技によってはダウン追い打ちの難度が高く、失敗することも考えられるからだ。

では、表の見方を説明しよう。「追い打ち可能時間」は、相手がダウンしたエフェクト(オレンジ色の衝撃波)が見えてから、ダウン追い打ちが可能な時間のこと。次の「ダウン時間追い打ちなし」は、ダウン追い打ちをしなかった場合に、ダウンエフェクト発生から相手が起き上がってやられ判定が出現するまでの時間を表す。最後の「ダウン時間追い打ち後」は、ダウン追い打ちをした場合に、そのあとダウンエフェクトが見えてから(ここから相手は無敵)起き上がってやられ判定が出現するまでの時間を表している。

このデータから読みとれることは、ダウン追い打ちをしなかったときはダウン時間が長いキャラが存在すること(とくに梅喧)。また、相手をダウンさせたときは、必ずしも自分がすぐに動ける状態でない(たとえば足払い後)と考えると、基本的にダウン追い打ちをしたほうが、自分が動けるようになってから相手が起き上がるまでの時間を長くすることができる、ということだ。もちろん、ダウン追い打ち(2ヒット)を狙えない場合はしょうがないのだが……。

追い打ちしないと起き上がりが非常に遅い梅喧。起き上がりモーションも独特で厄介!

今度はダウン追い打ちについて説明しよう。ダウン追い打ちは、よほど攻撃が集中していない限り、基本的に2ヒットしかさせられない。多段技でないと、3ヒット以上は難しいということだ。

また、ダウン追い打ちの2ヒット目の打点が高いか低いかによって、相手が落下するまでの時間は変化する。変化の幅は1～4フレーム程度と非常に微々たるものではあるが、技を重ねる場合は結構重要になるぞ。ダウン追い打ちにキャンセルをかけて必殺技を出すタイプの起き攻めを狙う場合は、タイミングをしっかり把握しておこう。

では、2ヒット目を高めの打点で当てるにはどうすればいいか? それは、2ヒット目に攻撃発生の早い技を使えばOK。ダウン追い打ち(1ヒット目)で浮かせた相手はすぐに落下を始めるので、2ヒット目の攻撃発生が早ければ[illegible]

しゃがみK→しゃがみHSで追い打ちするよりも、有利時間が長くなる。

しゃがみK→遠距離立ちHSで追い打ち[illegible]

明日を見据えた起き攻め

従来の起き攻めはその場から技を重ねるものがほとんどだが、ここで推奨するのは、**●ダウン追い打ちの2ヒット目を足払いキャンセルして、すぐにダッシュで相手を押す**というもの。これはフィールド全体の3分の1から半分程度も押すことができるため、相手を画面端に追い詰めやすいのだ。画面端限定の連続技や、めくり性能を持つジャンプ攻撃に➡+Pを合わせられにくくなることを考えると、その効果は大きい。とくに画面端限定の連続技が強力なソル、梅喧、紗夢、アクセルなどは、導入する価値があるぞ。

起き攻めのしゃがみKヒット後、バンディットループに持ち込めるようになるぞ

試合開始時の位置から、追い打ちに足払いキャンセルをかけてダッシュで押す!

ゲー事典 **のけぞりモーションの違い**:下半身に攻撃を当てると相手は前にのけぞるグラフィックになり、上半身に攻撃を当てると後ろによろける。このグラフィックどおりにやられ判定があるので、地上技→空中ダッシュ攻撃などの連続技を狙う際に活用していこう。また、しゃがみP連打で前→後ろ→前……と交互にのけぞる面白い現象もある。研究してみてはどうかな?

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

タイトル	価格
—— カプコン ——	
CAPCOM VS SNK(NAOMIソフト)	40,000
マーブルVSカプコン2(NAOMIソフト)	10,000
ストライダー飛竜2	15,000
SPAWN(NAOMIソフト)	5,000
ストリートファイターEX2	20,000
テトリス ザ・グランドマスター	30,000
スターグラディエイター	8,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	4,000
19XX(ソフト)	15,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト)	23,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	25,000
MSH VS ストリートファイター(ソフト)	16,000
X-MEN VS ストリートファイター(ソフト)	13,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー (ソフト)	2,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	4,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	12,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	1,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
バトルサーキット (ソフト)	15,000
パワードギア(ソフト)	15,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
★その他のシステム★	
F-1ドリーム	3,000
エグゼドエグゼス	22,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
クイズ殿様の野望2	3,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	20,000
ストリートファイター2	6,000
ストリートファイター2' TURBO	7,000
ラッシュ&クラッシュ	22,000
ロックマン ザ・パワーバトル	7,000
—— ナムコ ——	
ブレイブブレイド	15,000
ソウルキャリバー	56,000
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	500
ギャラクシーファイト	1,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
月華の剣士	1,000
月華の剣士 第二幕	3,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	7,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
将棋の達人	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	500
ステークスウィナー	500
スラッシュラリー	2,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
得点王	500
得点王2	500
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルボブル	2,000
パニックボンバー	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイヤースープレックス	500
フリップショット	3,000
ブレイカーズ	7,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
雷龍	10,000
レジオネア	15,000
—— アイレム ——	
R-TYPE	16,000
イメージファイト	16,000
エックスマルチプライ	15,000
海底大戦争	27,000
格闘野球リーグマン	15,000
大工の源さん	6,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
ボンバーマンワールド	15,000
ムーンパトロール	15,000
メジャータイトル2	3,000
ロードランナー4	25,000
—— バンプレスト ——	
アクウギャレット	14,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
スーパースラムズ	20,000
戦国エース	10,000
超時空要塞マクロス	9,000
超時空要塞マクロスII	12,000
電神魔傀	50,000
バンバンボール	7,000
—— カネコ ——	
ギャルズパニックS2	30,000
ギャルズパニックS	20,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	8,000
パズループ(レバー)	20,000
マジカルクリスタル	5,000
—— セガ ——	
セガテトリス (NAOMIソフト)	2,000
★MODEL 3★	
バーチャファイター3(PCB)	1,000
バーチャファイター3tb(PCB)	2,000
★ST-V★	
ST-Vマザー	6,000
ウインターヒート (ソフト)	500
対戦タントアール サシッす!! (ソフト)	1,000
ダイナマイト刑事 (ソフト)	5,000
サンダーフォックス	12,000
スクランブルフォーメーション	42,000
タイムトンネル	100,000
中華大仙	4,000
ツインコブラ	12,000
トップランキングスターズ	6,000
ファイターズインパクトエース	10,000
ファイティングホーク	6,000
プリルラ	25,000
ヘビーユニット	5,000
べんべろべえ	25,000
まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	6,000
まじかるでーと 卒業告白大作戦	8,000
ルナーク	10,000
ルナーク (サブ)	5,000
レイストーム	12,000
—— ライジング ——	
アームドポリス バトライダー Ver. A	6,000
ブレイブブレイド	15,000
—— 日本物産 ——	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	18,000
テラフォース	8,000
—— 彩京 ——	
ストライカーズ1999	35,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	15,000
ストライカーズ1945II	20,000
ソルディバイド	12,000
墜落天使	35,000
—— データイースト ——	
アクトフェンサー	6,000
イエローキャブ	15,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
ダンクドリーム'95	5,000
トライアウト	2,000
ナイトスラッシャーズ	40,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦	28,000
ファイターズヒストリー	4,000
フラックアタック	12,000
メタモルフィックフォース	35,000
ラビリンスランナー	20,000
リングの王者	1,000
ロードファイター	8,000
ロックンロープ	16,000
—— UPL ——	
NOVA2001	15,000
アクロバットミッション	8,000
タスクフォースハリヤー	6,000
—— ビスコ ——	
婆娑羅	48,000
アース・ジョーカー	10,000
クイズ料理王 (サブ)	500
古今東西干支物語	3,000
女流将棋教室	15,000
ステッガー1	5,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	30,000
逕珠賞	2,000
—— テクノスジャパン ——	
ザインドスリーナ	8,000
シャドーフォース	15,000
ダブルドラゴン	10,000
—— 東亜プラン ——	
ドギューン	8,000
V・V	8,000
フーピー	5,000
ヘルファイヤー	10,000
—— 日本システム ——	
弾銃フィーバロン	10,000
ポケットギャルDX	6,000
—— ビデオシステム ——	
ソニックウイングス LIMITED	10,000
ハットリス	2,000
—— ユニバーサル ——	
Mr.DO! ワイルドライト	10,000
ジャンピングジャック	10,000
対戦ホットギミック	15,000
対戦ホットギミック快楽天	15,000
雀々しましょ	8,000
アイドル雀士スーチーパイII	8,000
麻雀エンジェルキッス	8,000
E雀ハイスクール	18,000
アイドル麻雀放送局	1,500
イメクラ麻雀	1,000
お雀子クラブ	1,000
ギャルの告白	1,000
グッっとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス (レバー)	17,000
制覇	1,000
セーラーウォーズ R	28,000
戦国麻雀	2,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
トリプルウォーズ	4,000
娘牌	15,000
美女っ子学園	1,500
ファイナルロマンス	2,000
ファイナルロマンス4	20,000
麻雀Gメン89	2,000
まーじゃん4Pしましょ	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀学園祭2	20,000
麻雀キャンパスハンティング	1,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀激写 (BET)	10,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀大予言	1,000
麻雀大霊会	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀 同級生スペシャル	3,000
麻雀ナンバストーリー	1,000
麻雀ねるとん紅鯨団	1,000
麻雀念力手	8,000
麻雀バクハツ純情伝	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	1,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
ダンシングアイ	15,000
てんこもりシューティング	58,000
アウトフォクシーズ	18,000
エクスバニア	8,000
ギャラガ	8,000
グレートスラッガーズ94	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
スーパーワールドスタジアム'95	2,000
スーパーワールドスタジアム'96	2,000
スーパーワールドスタジアム'97	2,000
スカイキッド	20,000
ゼビウス	8,000
ゼビウス 3D/G	10,000
タンクフォース	27,000
ディグダグ	8,000
鉄拳2Ver.B	20,000
鉄拳3	60,000
ナムコクラシック Vol2	25,000
ニューラリーX	20,000
ネビュラスレイ	18,000
爆突機銃艇	70,000
パック&パル	25,000
パックマニア	30,000
マーベルランド	20,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	1,000
子育てクイズマイエンジェル3	8,000
—— SNK ——	
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	50,000
メタルスラッグ3	35,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	9,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
餓狼伝説 WILD AMBITION	12,000
MV1	10,000
MV1-F	12,000
MV1-FZ	13,000
MV4	10,000
★NEO-GEO★	
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOII	4,000
アンドロデュノス	3,000
餓狼伝説2	500
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説2	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2 JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
★その他のシステム★	
ASO	18,000
SAR (Pなし)	10,000
アテナ	30,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	6,000
航空騎兵物語	6,000
ストリートスマート	3,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
—— アトラス ——	
ぐわんげ	22,000
エスプレイド	27,000
首領蜂	20,000
—— テクモ ——	
デッドオアアライブ2 2000(NAOMIソフト)	5,000
アルゴスの戦士	25,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー	5,000
ギャロップレーサー3	10,000
クイズ DNAの反乱	1,000
ジェミニウイング	8,000
上海真的武勇	8,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	16,000
雷電	8,000
デカスリート (ソフト)	500
ばくばくアニマル (ソフト)	500
ファインドラブ (ソフト)	5,000
レイディアントシルバーガン	11,000
★その他のシステム★	
D. D. クルー	6,000
クラッチヒッター	1,000
タントアール	3,000
ティップタップ	10,000
テトリス	2,000
バーニングライバル	10,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	2,000
フリーキック(Pなし)	500
ホッパーロボ	20,000
レッスルウォー	2,000
ロボレス2001	18,000
—— セイブ開発 ——	
サイオン	30,000
戦球 (サブ)	1,000
バイパー フェイズワン	15,000
ライデンファイターズ (サブ)	1,000
ライデンファイターズJET	35,000
雷電II	12,000
—— タイトー ——	
続 おてなみ拝見(G-ネット)	160,000
上海~萬里再臨~(G-ネット)	40,000
サイキックフォース2012	8,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	7,000
パズルボブル2 (サブ)	500
パズルボブル3 (サブ)	500
パズルボブル4 (サブ)	4,000
★その他のシステム★	
Gダライアス	10,000
Gダライアス ver. 2	12,000
ヴォルフィード	5,000
エンパイアシティ1931	12,000
女三四郎	30,000
影の伝説	25,000
グレートソードマン	15,000
鮫!鮫!鮫!	20,000
魔境戦士 (Pなし)	8,000
リバレーション	5,000
ワールドカップバレー'95	5,000
—— ジャレコ ——	
グラティア	12,000
ゲーム天国	8,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス (サブ)	1,000
テトリスプラス2	6,000
ビッグストライカー	2,000
湾岸戦争	10,000
—— コナミ ——	
実況パワフルプロ野球EX	20,000
ハイパーオリンピック in ナガノ	2,000
★SYSTEM GX★	
ヴァーサスネットサッカー	22,000
ウィニングスパイク	5,000
サッカースーパースターズ(ケーブル無)	6,000
沙羅曼蛇2	7,000
セクシーパロディウス	7,000
対戦とっかえだま	4,500
大好きッス	5,000
ツインビーヤッホー	6,000
ドラグーンマイト	18,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	25,000
クライムファイターズ2 (4PVer.)	10,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	20,000
グラディウスIII	30,000
ゴルフィンググレイツ (Pなし)	1,000
サーカスチャーリー	7,000
ザ・シンプソンズ	20,000
サンセットライダーズ	32,000
少林寺への道	1,000
スーパーコブラ(海外)	5,000
タイムパイロット	8,000
出たな!ツインビー	5,000
飛べ!ポリスターズ	6,000
にゃんにゃんパニック	35,000
ピットファイター	8,000
ファイナライザー	15,000
—— その他 ——	
エクストリームダウンヒル	6,000
クイズ激烈スクランブル	1,000
サンドスコーピオン	10,000
三国戦紀	28,000
上海真的武勇	8,000
上海III	15,000
スーパー上海	6,000
セルフィーナ	8,000
ダブルウイングス	20,000
だるま道場	2,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
チャンピオンベースボールPart2	5,000
中国龍II(ソフト)	500
中国龍IIスペシャル	28,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	10,000
碑岩II 仇討外伝	2,000
プリメーラ	5,000
ヘッドパニック	15,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
もうちゃ	2,000
リアルアンドフェイク	28,000
リアルブレイク	10,000
ロジックプロ 2	1,000
—— 麻雀・花札 ——	
スーパーリアル麻雀VS	15,000
VS麻雀乙女繚乱 (レバー)	20,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀四姉妹 若草物語	4,000
麻雀四姉妹 若草物語	6,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
ミス麻雀コンテスト	1,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌	2,000
列島横断 熱闘雀士	1,000
龍雀	2,000
わくわくキャッチャー	1,000
かぐや姫	20,000
恋こいしましょ2	20,000
華の舞	2,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	4,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス・筐体

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

鉄拳TT 最終形態！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P114~115 鉄拳 TAG TOURNAMENT

キャラ動向に異変あり!?

昨年大晦日にプレイマックス新宿店にて行なわれたJurio杯の速報を中心に、大会で使われていたテクニックなどを余すところなく紹介！

Text：Jurio
協力：ジンペー（主に雑用）

20世紀最後を飾る大イベント！

ラルク杯から数えて今回で5回目となる全国規模での「鉄拳TT」の大会が、昨年末の12月29～31日にプレイマックス新宿店にて行なわれた。

本作は発売してからすでに1年半が経過しているにも関わらず、大会には連日100人超のプレイヤーが参加。改めてこのゲームの人気の高さがうかがえるものだった。

上位入賞の[illegible]とよく[illegible]いのプレイヤー[illegible]を[illegible]してした

新早稲田式3on3

新早稲田式とは、今回から新たに加わった大会方式。好評だった早稲田式3on3（対戦台3セットを使用し、同時に対戦するルール）をスケールアップし、全9通りの対戦を3回で行なうものだ。大会結果のほうは、予選から安定した強さを見せていた「鉄拳初心者チーム」が8月の大会に続いて2連覇を達成した。

[illegible]たプレイヤー[illegible]で大盛り上がりだったそう

5on5（2日目）

2日目の5on5は、対戦台5セットを同時に使用。予選は早稲田式で、決勝トーナメントは8チームによる勝ち抜き戦で行なわれた。1回戦では、成長著しいノブ氏が「中平5軍」を5人抜きする場面も見られたが、大方の予想通り、決勝は大本命の「真・三茶鉄拳倶楽部」と「TEAM王道」の対戦となった。

まず三茶の最終兵器ことファイナル氏の活躍で、TEAM王道大将のジングー氏が引き出された。しかしジングー氏が逆に3人抜き、ジングーVS垂れ乳という宿命の大将戦へ。ここで「キャラ選択に時間をかけたおかげで集中できた」という垂れ乳氏が3-2で勝利し、優勝を収めた。

個人戦（最終日）

実力もさることながら、運と精神力も要求されるこの大会。「ブロック勝ちはありえない大会」と言い切ってもいいだろう。優勝候補の一角である垂れ乳氏が予選でまさかの敗戦を喫したものの、決勝リーグへ順調に駒を進めたのは、プレイマックス大会上位常連でもある4名のプレイヤーたちだった。

優勝決定戦は巴戦。大会経験の差が出たか、試合前に本命とささやかれていたきちまっちょ氏が早々に優勝戦線から脱落。優勝の行方を占うジングーVSハメコ。戦に注目が集まった。ここでジングー氏が見事に勝利し、自力で優勝を奪取。夏の同大会に続き2連覇達成となった。

第1回 新早稲田式3on3 大会結果

順位	チーム
[illegible]	鉄拳初心者チーム（Jurio、きちまっちょ、垂れ乳麿竜）
[illegible]	田沢インストラクター（ジングー、雨宮、はなたろ）
[illegible]	ファイナルファンタジー（ファイナル、ニューファイナル、じゅんファイナル）
[illegible]	垂れ乳撲滅組（西ハデビル、馬場デビル、大作デビル）

第2回 Jurio杯5on5 大会結果

順位	チーム
[illegible]	真・三茶鉄拳倶楽部（ファイナル、ニューファイナル、ぼぼす壱号機、きちまっちょ、垂れ乳麿竜）
[illegible]	TEAM王道（雷神、ガンバン、ジングー、ジンペー、ガト）
[illegible]	ぴょん吉ーズA（かえる、ジン太、いけぴょん、えんまち、ユーロ）

第5回 Jurio杯最強プレイヤー決定戦 結果

順位	プレイヤー
[illegible]	ジングー（仁、平八）
[illegible]	ハメコ（ブライアン、オーガ）
[illegible]	雷神青木（仁、リー）

ベストバウト：ハメコ vs. ジングー　技能賞：ハメコ　殊勲賞：テン　敢闘賞：96　新人賞：じゅん

インフォメーション

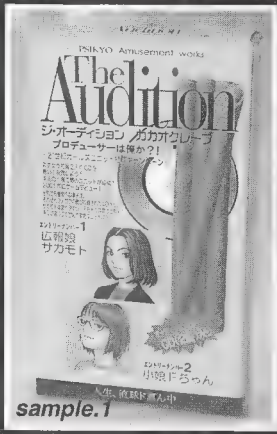
今、世の中にはいたるところに「新世紀初体験」が待ちかまえているのだ。「初ドラゴンシュート」や「初脱衣」「初連射中に突き指」など、積極的にこなしているかね？ つーわけで「初刑事」スタート。

彩京刑事

-psikyo deka-

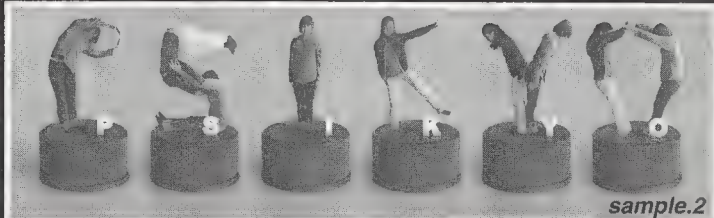
彩京アーケード塊

第13回

ヤマダ課長（声・城達也）：彩京があなたにお贈りする音楽の定期便アーケード塊。皆様の夜間飛行のお供をするパイロットはワタクシ、ヤマダ課長です。**ロォ～ンリ～、ヘイミスタ、ロォンリ～ロリ～ロリ～！**
デザイナFちゃん（新人）：ブヴゥ～30点デス。ちゅか途中から歌詞違いますデス。ちゅ訳で、新アシスタントの小娘Fでっす。サカモトさんが干からびてしまったので代役です。
ヤ長：しかし彼女アレやね、アーケード大賞キャラクター部門で得票数が全部で3票やったもんやから、かなりダメージ受けてるようやね。
Fちゃん：日本全国で3人！ 3人家族で一家まるごとサカモトファン！ でも、ジャンアメリカの1票と比べたら3倍健闘されてるんじゃないすかね？
ヤ長：全ッ然足らん！ その1万倍は集まらんと彼女、人間に成れんしね！
Fちゃん：そういうもんですかね!? ――ってことは3人家族333世帯ですね。ブツブツ。
ヤ長：兎に角！ ここに2001年ベストキャラクター賞を目指して、第二次サカモトアイドル化計画を立ち上げたいと思う！ どうかね!?
Fちゃん：人気が上がる分には、良いんじゃないでしょうか？
ヤ長：うむ。では早速、具体的な案を出し合ってみようじゃないか。何か良い方法は思いつかんかね？
Fちゃん：とりあえずメディアに露出するのが良いんじゃないですかね？ 早朝、「ズームイン朝」の福澤アナの後ろに立つとか。
ヤ長：成る程。で、立って何をさせるかね？
Fちゃん：いや、立つだけ、のみ。雨の日も風の日も毎日立ってたら、そのうち福澤さんが「外は寒いでしょう、可愛いお嬢さん。さぁ中へお入りジュッテ～ム！ エステ～ヌ～！」とか言ってくれるんじゃないですかね？
ヤ長：言わん！ もう少し確実性のある計画にできんかね？
Fちゃん：それじゃ電脳女子を愛する街、秋葉原でサイン会なんかどうでしょ？ ちなみに衣装はエプロンドレスとネコミミ着用です！ いわゆるコスプレ。
ヤ長：お、ちょっと良いかも!? で、当日は「イバネマ」とか「トトメス」にスナップ撮影、雑誌展開を依頼すると。
Fちゃん：誰です、イバネマって。写真家さんですか？
ヤ長：多分、そんな感じ。あとは歌やね、やっぱり。ウチのサウンドチームに「サカモトのテーマ」を作ってもらってやね、シングルCDにプレスして、お菓子につけて販売するってのはどうかね？

sample.1

Fちゃん：フ●ポンっすね？ オマケ展開なら、フルタで「日本のサカモト第1弾」とかどうですかね？
ヤ長：……世界のサカモトってのもいるのか？ うむ、ここはひとつボトルキャップってのもアリかも。ちなみに第1弾のアソートは、こんな感じで。
Fちゃん：……なにげにワタシも入ってますね、ウヒャッ！ もうバカ売れ確定ですヨ！
ヤ長：うむ！ あと立体物ならJAFCONでサカモトの当日版権フリー化とかな。もう生めよ増やせヨって感じだ！ ジャンジャン作ってくれ！

sample.2

Fちゃん：あとはですね、インターネットでサカモトさんの仕事ぶりを盗撮生中継するってのはどうでしょう？ 時代の最先端ってカンジでがしょ？ しかも生！ ワーカーもステューデンツもマニアもウハウハ！ もう人気大爆発っすよ！
ヤ長：お、何となく背徳的なあたりが良いねえ。早速はじめてくれ給へ！
Fちゃん：ラジャー！ カメラセットしました！ ……ってサカモトさん居ません！ ローソンですかね？
ヤ長：しばらく待つか。しかし、これでもうサカモト人気大爆発なんやね!? 次回のベストキャラ賞はイタダキなんやね!? いや、楽しみやねえ、ワクワクするねえ！
Fちゃん：それはそうと課長。
ヤ長：何かねFちゃん！
Fちゃん：それ以前に、サカモトさんが「ポットギミック」みたく、今年度の彩京ゲームに出演しないとダメなんじゃないですかね??
ヤ長：あ。

LIVE

今月のBGM｜ヴィレッジピープルのホモっぽいナンバーどれでも。

今月のプレゼント

バレンタイン特別企画として、以下の商品をプレゼントします。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・希望する商品名を書いて下記の宛先までご応募ください。2月10日消印有効です（締め切りが早いので注意！）。なお、商品の発送をもって発表とかえさせて頂きます。

〒604-8266　京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル（株）彩京
「この世に果たしてにロマンはあるか　人生を彩る愛はあるか（by加山雄三）プレゼント係」

◎**特製チョコレート（サカモトVer.）　1名**
広報娘サカモトから、何かをこめてあなたに送るメッセージ入りチョコレート。特製と言いつつも既製品だ。
◎**特製チョコレート（FちゃんVer.）　1名**
デザイナ小娘Fちゃんから、何かをこめてあなたに送るメッセージ入り以下略。
◎**特製チョコレート（ナカムラ部長Ver.）　1名**
ナカムラ常務取締役開発本部長から以下略。
◎**特製チョコレート（ヤマダ課長Ver.）　1名**
略。

裏取り調べ室　アルカディア編集部では、編集デスクしもでんが「アカザ」獲得のためにチョコエッグをまとめ買いして、編集者たちにチョコ部分を配りまくってるらしいっす。被害者たちは、フルタがチョコの甘さを抑えてくれないかと期待してるみたいだけど、どうでしょうね。

イベント回数は北海道No.1？ 麻生アミュージアムイベント情報

週末には必ずゲーム大会を開催している札幌のゲーセンといえば、ここ「麻生アミュージアム」。初心者から熟練者まで、誰もが楽しめるイベントが行なわれているぞ。札幌近辺の読者諸君、週末はとりあえず麻生アミュージアムへ行こう！ の前に開催時間だけはチェックしておこう。ちなみにスタッフの思いつきで突発的ミニイベントもやっているらしいぞ。

〔麻生アミュージアムイベントリスト〕

開催日	開始時間	イベントタイトル	備考
2/3(土)	16時	燃えろ！ジャスティス学園大会	受付15時30分。参加費100円、フリープレイ付き。
2/4(日)	16時	ギターフリークス大会	受付15時30分。参加費100円、フリープレイ付き。
2/10(土)	16時	カプコンVS.SNK大会	受付15時30分。参加費100円、フリープレイ付き。
2/11(日)	12時	ダービーオーナーズクラブ2000大会	全国大会予選。参加費1500円。
2/12(休)	14時	スポーツジャム大会	受付13時30分。参加無料。
2/12(休)	18時	バーチャファイター3tb大会	受付17時30分。参加費100円、フリープレイ付き。
2/17(土)	16時	KOF2000大会	受付15時30分。参加費100円、フリープレイ付き。
2/18(日)	12時	ダービーオーナーズクラブ2000新馬戦	受付前日まで。参加費1000円。
2/24(土)	16時	ギルティギアX大会	受付15時30分。参加費100円、フリープレイ付き。
2/25(日)	15時	鉄拳TTビギナーズ大会	初心者限定大会。受付14時30分。参加無料。
2/25(日)	18時	鉄拳TT大会	受付17時30分。参加費100円、フリープレイ付き。

【所在地・問い合わせ先】
麻生アミュージアム
札幌市北区北40西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F　TEL：011-736-6166

北海道「札幌アミュージアム」 2月はゲーム大会目白押し!!

毎月行っているオラタン大会をはじめ、絶賛稼働中のブラッディロア3の大会もある。また、DOC全国大会の予選も開催予定だ!!

〔バーチャロン オラトリオタングラムVer5.66大会〕
【開催日】2/10

〔スポーツジャム2大会〕
【開催日】2/11　【内容】種目別の総得点で勝負

〔ストⅢ大会〕
【開催日】2/17　【内容】トーナメント対戦

〔鉄拳T.T.大会〕
【開催日】2/18　【内容】トーナメント対戦

〔ダービーオーナーズクラブ大会〕
【開催日】2/25　【内容】新馬戦

〔ダービーオーナーズクラブ全国大会予選〕
【開催日】2/中旬～上旬(決まり次第店頭で告知)
【内容】決まり次第店頭で告知

【問い合わせ先】
札幌アミュージアム
北海道札幌市北区北6条西6丁目1-2　TEL：011-281-3606
【ホームページ】http://www20.freeweb.ne.jp/play/jisama/

全国ゲームセンターイベント準備会

ついに開催が決定したダビオナ全国大会!!
その他にも楽しいイベントが盛りだくさん

『ZERO3全国団体戦2001』開催決定!!

世紀をまたいで『ZERO3』団体戦が帰ってくる！
98年1月、千葉・市川で開催された第1回目の全国大会は、個人主催としては異例ともいえる300名もの選手＆ギャラリーを集め大成功のうちに幕を閉じた。続く第2回は昨年8月、場所は京都。首都圏ではないにもかかわらず全国からプレイヤーが集結し、根強い人気を改めて証明したのであった。
そして約半年の沈黙を破り、遂に第3回大会が開催されるのだ！　大会主催者は現在も活動中の東京ランバト実行委員会、場所は対戦のメッカ・ビートライブ。大会当日の3月25日はもちろん店舗貸し切りで行なわれるぞ。対戦格闘ゲームを知り尽くした両者がタッグを組んだことで、必ずや過去最高の盛り上がりを見せてくれるであろう。

〔ZERO3全国団体戦2001〕
【開催日】2001年3月25日（第4日曜）
【開始時間】10時会場　12時 スタート　【対戦形式】3on3
【ルール】
予選はリーグ戦、決勝はトーナメント戦形式。同キャラOK。同イズムOK（イズム変え自由）。特殊イズム不可。全試合2本先取制。ジャンケンでコンパネ or 後決めを選択
【エントリー】
全国大会公式ホームページにて事前エントリー。当日エントリー枠も設けてあるが、事前エントリーよりも組み合わせが不利になる可能性あり。また、シード権争奪戦が都内及び関西地区の合計4店舗で開催されることが決定した。詳細は同じくHPに掲載予定。
【参加料】
1人500円（1チーム1,500円）　※ギャラリーは無料です。
【主催・問い合わせ先】
東京ランバト実行委員会
全国大会HP
http://www14.u-page.so-net.ne.jp/cb4/dom/zenkoku/
【全国大会開催店舗】
ビートライブ
東京都町田市森野 1-37-8 今村ビルB1
TEL：042-710-0508　http://www.beat-tribe.com

東京「ゲームスポット21」 K.O.F2000トーナメント大会開催!!

猛者が集まることで有名なスポット21では、K.O.F2000の大会を行なうぞ。腕を試すのに絶好のチャンスだ!!

〔K.O.F 2000トーナメント戦〕
【開催日】2/10　【参加方法】カウンターにて参加登録

〔ギガウイング2スコアトライアル〕
【開催日】開催中
【問い合わせ先】
ゲームスポット21　東京都新宿区西新宿1-15-4　TEL：03-3343-0010
【ホームページ】
http://www.spot21.com/

ゲー事典　当コーナーでは店舗の皆さんからの情報を広く募集いたしております。店舗名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送りください。なお、折り返し、ご連絡をさせて頂くことがありますので、窓口となる方のお名前をご記入ください。E-mailによる申し込みも大歓迎です。

東京・荻窪「ゲームEXC」フリープレイ・イベント開催だ!!

「ギルティギア ゼクス」「燃えろ！ ジャスティス学園」の荻窪最強のプレイヤーを決める「荻窪統一戦」開催!! また、一時間300円でプレイし放題のフリープレイ・イベントも開催だ。土日は「ゲームEXC」に集合しよう!!

〔「GGX」シード権争奪大会〕
【開催日】2/12 【開始時間】10:00～
【参加費】無料
【内容】
上位入賞者には2/15の大会のシード権が与えられる。

〔「燃えジャス」シード権争奪大会〕
【開催日】2/12 【開始時間】10:00～
【参加費】無料
【内容】
上位入賞者には2/15の大会のシード権が与えられる。

〔「GGX」 大会荻窪統一戦〕
【開催日】2/25 【開始時間】10:00～
【参加費】無料
【内容】
荻窪各店のシード選手による大会。

〔「燃えジャス」 大会荻窪統一戦〕
【開催日】2/25 【開始時間】10:00～
【参加費】無料
【内容】
荻窪各店のシード選手による大会。

〔フリープレイモードイベント〕
【開催日】2/17
【開始時間】21:00～1:00(閉店)まで
【参加費】1時間300円、4時間1,000円
【内容】
規定の料金を払えば、全台がプレイし放題。ミニイベントも用意。

〔晒菜升麻氏の同人誌サイン会〕
【開催日】2/25
【開始時間】21:00～1:00(閉店)まで
【参加費】13:00～
【内容】
店内の同人誌コーナーにて、同店店員でもある晒菜氏のサイン会を開催。

【問い合わせ先】ゲームEXC
東京都杉並区上荻1-16-16ユアビル1階
TEL：03-5397-9551

東京「プラネット ギオ(とかげ)」毎月第3土曜日にソウルキャリバー大会開催!!

今月もソウルキャリバー大会を開催。なお、前原店員の一存で、ソフィーティアのコスプレで来場するとシード権が与えられる(かも？)。また、「ゲームEXC」と共同で行なわれる「GGX大会」も開催。
加えて、今月は田口店長の誕生日。それにちなんだイベントも用意されているのだ。

〔第31回 田口店長の誕生日おめでとう大会〕
【開催日】2/3 【開始時間】10:00～

〔第4回 ソウルキャリバー inとかげ 今夜はハードコア大会〕
【開催日】2/17(毎月第3土曜日に開催) 【開始時間】19:00～ 【参加費】100円
【内容】トーナメント形式で予選を行ない、上位で総当たり戦。

〔第2回GGX大会inとかげ とかげvs EXCラーメン大戦争〕
【開催日】2/18 【開始時間】23:00～ 【参加費】無料
【内容】上位2名には、2/23にゲームEXCで行なわれる 大会のシード権が与えられる。
【問い合わせ先】プラネット ギオ(とかげ)
東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階
TEL：03-3220-3402

東京「立川ゲームオスロー5」バーチャファイター3tb大会開催!!

200円で好きなだけ対戦が楽しめる「バーチャファイター3tb対戦会」を開催。加えて、1月に行なって好評だった音ゲーのフリープレイイベント「OSLO5 Presents Welcome 2001 New Year Party」を再び開催。その名も「Welcome 2001 Encore Party」。第一弾はDDR 4thだ!! ゲームオスロー5で一日中踊りまくろう!!

〔第2回VF3tb対戦会〕
【開催日】2/17 【開始時間】17:00～24:00 【参加費】200円
【内容】参加費を支払えば、時間内は対戦し放題

〔Welcome 2001 Encore Party Volume1,(DDR編)〕
【開催日】2/24 【開始時間】12:00～17:00
【内容】DDR4thをフリープレイ(ただし、参加者多数の場合は対戦型イベントに変更予定)
【問い合わせ先】立川ゲームオスロー5
東京都立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階 TEL：042-529-7837

広島「ハイテクセガ パドック」中国地方最強の強者たちが集まるぞ!!

毎週末に行なわれる大会は、どれもハイレベルなものばかり。参加はもちろんのこと、観ているだけでも熱くなれる。なかでも今回で5回目の開催となるギルティギア ゼクス大会は、一見の価値アリだ。

〔ダービーオーナーズクラブG1モード「サタデーナイトフィーバー」〕
【開催日】2/10 【ゲームルール】18レース行なった時点で終了
【開始時間】22:00～閉店まで

〔ダービーオーナーズクラブ 優駿王 全国最強馬主決定戦店舗大会 新馬戦〕
【開催日】2/17 【開始時間】15:00～ 最終エントリーは14:30まで
【参加費】1,500円

〔第五回 ハイテクセガ パドック杯 ギルティギア ゼクス大会〕
【開催日】2/18
【開始時間】
17:30～ 最終エントリーは17時まで
【参加費】無料
【ゲームルール】
●3ポイント先取
●1P、2Pはジャンケンで決定
●ボタン配置はデフォルト
●途中でのキャラ変更は不可
●隠しキャラの使用可

〔第2回バーチャロンオラトリオタングラムVer5.66大会〕
【開催日】2/24
【開始時間】16:00～ 最終エントリーは15:30まで
【内容】
●80秒3本先取
●参加人数6人→総当たり戦
●6名以上10名未満 →トーナメント戦
●10名以上16名未満→2本先取のトーナメント戦
●16名以上→ブロック別の2本先取トーナメント戦
●ブロック優勝者ごとに決勝リーグ戦
【ルール】
●VMによるカスタムデザインキャラの使用可
●大会中の使用キャラ変更は不可
●ステージセレクトはランダム
【問い合わせ先】
ハイテクセガ パドック
広島県広島市南区松原町5-15 TEL：082-262-3335
イベント担当者：古川 誉(ふるかわ たかし)

ダービーオーナーズクラブ 全国最強馬主決定戦「優駿王」開催

2年前に登場して以来、根強い人気を誇っている「ダービーオーナーズクラブ」の全国大会がついに開催される。
今までは、各店舗ごとの小規模な大会はあったものの、全国大会はこれが初めて。カードを使用した育成型ゲームということで共通ルールでの大会開催が難しく、大規模な大会は実施されていなかった。だが、多くのファンから全国大会開催を熱望され、今回ようやく実現したのだ。
参加するのは、日本全国津々浦々の約600店舗。各店舗ごとに「店舗大会」を行なって上位1名を選出。次に選抜者どうしで戦う「エリア大会」を行ない、「決勝大会」に進む1名を各エリアから決めていく。店舗大会は、公正を期すために全員が新しく馬を育てて戦う「新馬戦」。続くエリア大会からは、自慢の持ち馬同士で争う「最強オーナー決定戦」となる。
初の全国大会で最強馬主の名誉を手に入れるのは、果たして誰なのか？ 全国の名馬同士が熱戦を繰り広げる全国大会は、盛り上がること間違いナシだ!!
詳しくは、51ページからの「ブランニュー アップデイツ」を見てくれ!!

〔ダービーオーナーズクラブ全国最強馬主決定戦「優駿王」〕
【参加店舗数】全国約600店舗
【開催日】
店舗大会：1/27～2/18
エリア大会：3/3、3/4、3/10、3/11
決勝大会：3/20
【大会内容】
店舗大会：新規に馬カードを作成する「新馬戦」
上位1名がエリア大会に出場できる
エリア大会：自分で育成した馬持ち込みの「最強オーナー決定戦」
上位1名が決勝大会に出場できる
決勝大会：自分で育成した馬持ち込みの「最強オーナー決定戦」
【開催場所】
決勝大会のみ「渋谷ギーゴ」で開催予定
【関連ホームページ】
http://www.sega.co.jp/doc/topics/topics.html

ゲー事典 ユーザー主催イベント・ゲーム大会の情報もお待ちしています。アーケードゲームに関するイベントを告知したい！ ということでしたらジャンルは問いません。情報をお待ちしています。Web版でも告知できます。HPアドレスは「http://www.branch/event.html」です。E-MAILは「location@arcadia.com」です。お待ちしています！

ゲームセンターイベントリスト

2001February

北海道

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7　011-512-1868
隔週日曜　16:00～　ギルティーギアゼクスランキングバトル
毎週土曜　14:00～　バーチャロンオラトリオタングラム大会「エースをねらえ!!」
◆ランキングバトルで月間で競い、優秀成績者にはエースカードプレゼント。
毎日　2階営業時間中　バーチャロンオラタン5.66フリーバトル
◆ひとり200円で1時間プレイし放題。4人以上から受付。
毎週日曜　2階営業時間中　サンデーオーナーズステークス2000

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 025-286-4117
2/4　10:30～　第3回ジャスティス学園体育祭(笑)
◆参加費100円。前日より参加受付。
2/4　13:30～　全国大会直前!!　第24回GGXトーナメント大会
2/18　13:30～　第25回GGXトーナメント大会
◆参加費100円。当日参加受付。
2/24　18:30～　第8回D.O.C最強馬決定戦
◆参加費1,000円。2/10より参加受付。

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
2/11　16:00～　K.O.F.2000大会
◆参加無料
2/24　9:00～　ゲームの日
◆1時間￥300で遊び放題。13:00まで。
2/25　16:00～　格闘ゲーム対戦大会
◆内容はお店にて。
★ゲームビンゴ
市川市相之川4-6-18 YKビル1F　047-395-2065
毎日　開店10:00～　モーニングサービス
◆新世紀もモーニングサービスは続きます!!　がんばって早起きしましょう。
★ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F　0471-44-5597
2/4　15:00～　餓狼伝説SP大会
2/10　20:00～　鉄拳TT 2on2大会
2/13　20:00～　シューティングフリープレイ
2/17　15:00～　CAPCOM vs SNK第6回大会
2/18　15:00～　テトリス2第2回大会
2/24　20:00～　鉄拳TTランキングバトル
2/25　15:00～　KOF2000第10回大会
2/27　20:00～　シューティングフリープレイ
◆2月は平日(月～金)の午前中、パズル・アクション・シューティングゲームが1コイン2クレジットのサービス設定となります。

東京都

★ゲームサファリ
豊島区東池袋1-42-3　03-3981-2544
2/12　15:00～　ギルティギアX大会
◆参加費50円。受付14:00～。大会中キャラ変更不可、1Por2P側選択はジャンケン、ハメ・待ちアリ。
3/3　15:00～　K.O.F2000(3on3)
◆3人1組のチーム戦。ひとり1チーム(3キャラ＋ストライカー)で対戦。
★ゲームセンターポパイ
足立区綾瀬4-9-31　03-3620-4873
1/6　15:00～　第1回チキチキ・ギルティギアX大会
◆トーナメント形式で全キャラ使用可。参加費100円。ドリンクサービス付き。
★ゲームインファンファン秋葉原店
千代田区神田平河町4　03-3861-6520
2/4　15:00～　ビートマニアIIDX 4 t h style大会
◆参加費100円。定員になり次第、参加締め切りとなります。
◆アーケードゲーム、新作含め全台100円になりました。
★ゲームプラザGAO
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525
2/10～14　10:00～　ラブラブバレンタイン 持ってけドロボー景品台放出!!
◆景品をやまのように持っていってもらおうという、GAO恒例のプライズサービスイベント。
★コミュニティ ベースメント ビートライブ
194-0022 東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1　042-710-0508
2/ 3　19:00～ ストIII 3rd TANDEM THE TAG BATTLE VOL.8（2on2）
2/ 4　14:00～　ソウルキャリバー 3on3
2/10　19:00～　GGX CHAMPIONSHIP（1on1ランキング戦） VOL.8
2/25　8:00～　2001東京ベイエリアカップ VOL.1
★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2
2/4　15:00～　第3回「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」ランキングバトル大会
◆13:00から受付。参加費無料。大会前にはフリープレイタイムも。
2/18　15:00～　第4回「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」ランキングバトル大会
◆13:00から受付。参加費無料。大会前にはフリープレイタイムも。
2/11　15:00～　祝ジョジョ第5部ゲーム化記念「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産」ゲーム大会
◆受付は約2週間前より開始。参加費無料。大会前にはフリープレイタイムも。上位入賞者には豪華記念品も。
2/25　15:00～　第3回「ギルティギアX」ゲーム大会
受付は約2週間前より開始。参加費無料。大会前にはフリープレイタイムも。上位入賞者には豪華記念品も。

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7第52東京B1　0467-43-3034
2/25　14:00～　第1回PowerStick武闘会 ～GUILTY GEAR X～
◆参加受付は2/1～2/15まで。参加費100円。女性参加者には特典アリ。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　0263-35-6744
2/17　18:00～受付　第7回ギルティギアX大会
◆参加費無料です。

滋賀県

★遊ingポイント セオラ
草津市大路1丁目7-12　077-562-0428
2/25　16:30～　オラタン5.66大会
◆いよいよ大会も4年目に突入!!

岐阜県

★メルヘンランド美濃店
美濃市千畝2705番地1外31筆　美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー　0575-35-2677
2/11　16:00～　第4回KOF2000「ランダムキャラ大会」
◆1vs1の個人戦。トーナメント方式。キャラクターはランダムセレクト。その他設定は初期状態。参加費100円。1位～3位まで決定し、賞品授与。最大参加32名（参加賞もあります）。
2/25　16:00～　第2回燃えろ！　ジャスティス学園大会
★1vs1の個人戦。トーナメント方式。使用キャラクター固定(毎回のキャラ[illegible]番は自由)。EDITキャラ使用大歓迎!!　その他設定は初期状態。参加費100円。1位～3位まで決定し、賞品授与。最大参加32名。なお、この大会には特別賞もあります。
◆「最大コンボ賞」今大会中、最大コンボ数を決めたプレイヤー。発表は大会終了後に行います。

愛知県

★ユーファクトリー豊明店
愛知県豊明市三崎町丸の内1-7　0562-92-9262
2/11　15:00～　鉄拳タッグトーナメント大会
◆参加費無料。個人戦、タッグ戦を予定。
2/18　15:00～　ヴァンパイアセイヴァー大会
◆参加費無料

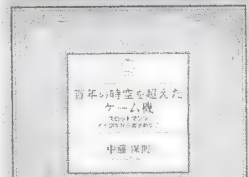
大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433
2/4　17:00～　第4回DCギルティギアX大会inガムガム
◆ドリキャス版GGモード使用のトーナメント戦 。最終締切は当日午後4時まで。参加費：無料(参加賞有) 。優勝、準優勝まで豪華？　賞品進呈。
2/11　17:00～　第2回ブラッディロア3大会inガムガム
◆トーナメント戦 。最終締切は当日の午後4時まで。参加費無料(参加賞有)。優勝、準優勝まで豪華？　賞品進呈。
2/25　15:00～　第9回ソウルキャリバー大会inガムガム
◆個人戦　15:00～(基板使用)
◆チーム戦　個人戦終了後～(ドリキャス使用)。参加費：無料(参加賞有)。優勝、準優勝まで豪華？　賞品進呈。

福岡県

★天神GIGO
福岡県福岡市中央区天神２－７－６ DADAビル092-724-5971
2/11 電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム「第3回九州漢祭り」
※公式ホームページ……http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/6798/
★セガワールド博多店
福岡市博多区博多駅南6-7-33　092-481-1645
2/3　18:00～　恋D主催オラタンランバト
◆参加費100円。主催：恋D氏。
2/25　11:00～　DOC定例大会第二回
◆参加費1000円
2/25　14:00～　デッドオアアライブ2ミレニアム
◆シングルモードペアマッチリーグ戦。２ON２勝抜き形式の完全リーグ戦。二人一組で参加してください。
◆ＴＡＧモードトーナメント。タッグモードにおける個人戦です。
◆参加費各自100円

鹿児島県

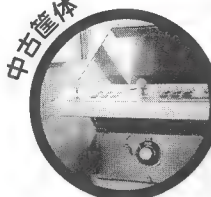
★セガ・ワールド出水
出水市六月田町347　0996-67-4187
2/18　15:00～　K.O.F.2000大会
◆近々、バーチャロン5.66大会イチ大会「北薩[illegible]上決戦」が復活予定。
★クラブセガ天文館
鹿児島千日町15-7リバティハウス3階　099-224-6851
2/24　15:00～　デイトナUSA2大激走会
◆追力の10台通信プレイで大会開催。詳細は店頭で。

初心者STEP UP☆列伝

第2弾

エキサイトファイター翔

第5話：My Winding Road

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

ウィッス、オレ鷹島翔。アルカディア最強トリオを相手に猛特訓したオレは、ついに宿敵メガネ君を撃破した。しかし、闘いはまだ終わらない。目指すところはもっと上にある……予定。

鷹島翔（翔）
タクミの堅実なプレイスタイルにあこがれる18歳の専門学校生。いいことも悪いこともすぐに忘れ、熱くなるのも冷めるのも早い。目的を見つけると、そこに向けてしばらくの間ひた走る。

成敗つかまつる！

ピチピチガッ　カムイムムツベ！

メガネ君のナコルルは、いたってオーソドックス。弱弱強からのアンヌムツベとカムイムムツベを使い分け、攻勢をかけてくるタイプだ。でも、昨日の氷室さんよりも、攻めがキツくないように感じる。

ぴょ～ん　ピチピチガッ　カムイムツベ！

氷室さんとの大きな違いは、接近手段にあるようだ。近距離での得意連係ばかりに意識が集中して、それまでの過程に工夫がない。その、うかつな跳び込みは命取りになるぜ！

ぴょ～ん

昇龍拳！　ドドドスッ！

「翔氏、なかなか冷静に対応してますねぇ」

「さすがに昨日、氷室のナコルルとあれだけ対戦したからなあ」

「タクミはん、ずいぶんと嬉しそうでゴワスな」

「ふふ、キミをクビにして翔くんをチームに入れたほうがいいかもね」

「ワタシとタクミ氏、翔氏のチームですか。なかなかバランスもとれてますねぇ」

「ムガー！　それは聞き捨てならないでゴワスよ！」

ケイ、オウ！

結局オレは、そのまま残りの2人もあっさりKO。メガネ君はその後もキャラをとっかえひっかえしつつ、何度か乱入してきたが、もはや負ける相手ではなかった。

「タクミさん！　リベンジに成功しましたよ！」

「やりましたな、翔はん！」

「ずいぶん上達したね。あとは場数を踏むことかな」

「場数……ですか？」

「きっとそのうちわかるよ」

処理能力オーバー！

次の日、オレは早くも場数の重要性を思い知らされることになる。

「ちわーす。アレ？　今日はずいぶんと人が少ないですね」

「おお、翔はん。今日は氷室はんが欠勤。タクミはんも、ミヤモトはんの筐体キックを笑って見ていたのが店長に見つかって、かれこれ2時間も説教されているでゴワスよ」

「いろいろ大変ですね」

「まあ、2人いれば対戦はできるでゴワス。さっそくやるでゴワスよ」

チャリーン

今日のオイドンチームは、ザンギエフとライデン。ずいぶん久しぶりの対戦だけど、オレもあれから修行を積んだ。今ならいい勝負ができそうかも、とちょっと期待してしまう。

ラウンド　ワン　ファイッ！

先鋒はザンギ。警戒すべきはやはり、間合いの広いスクリューだから、近寄らせないようにしないと。

シュッシュッ

ドウッ！

中足払いで牽制していたら、あっさり転ばされてしまった。そうか、ザンギにはリーチの長い強足払いもあるんだった。じゃあ、動きの遅さを突いて、上から攻めてみるか。

ピョーン

フン！　バキッ！

今度はダブルラリアットで撃墜。そうか、対空も強いのか……。

コロコロ……　フン！　グルグルドスン！

そうか、回り込みからのスクリューにも気を付けないと！

ピョーン　スタッ　フン！

そうか、跳び込みを忘れてた。

ツカツカ……　フン！

そうか、立ちスクリュー！

ケイ、オウ！

「翔はん、まだまだでゴワスな」

「くっそ～、もう1回」

「何度でもかかってくるでゴワス」

待てよ、ここで熱くなっちゃダメだ。落ち着いて対策を練らないと。えーと、リーチで負けてるから、地上戦では無理をしない。回り込みにはきっちり反撃する。跳び込みは落とす。よし、これでバッチリ！

ラウンド　ワン　ファイッ！

コロコロ……　フン！

「あっ！」

ツカツカ……　フン！

「あっ！」

ピョーン　フン！

「あっ！」

ケイ、オウ！

「た、対応できね～」

タクミ[illegible]のアドバイス

身内同士の対戦がマンネリ化してきたら、対戦仲間と一緒によその店に行ってみるのもいいでしょう。同じキャラを使っている人でもスタイルが大きく違ったりするので、いろいろと新鮮なものです。場数を踏むことにも役立ちますよね。ただし、普段行かないお店でトラブルを起こさないように注意。特に目立つのは、対戦をするうえで制約を加える、いわゆるローカルルールを採用している場合です。郷に入っては郷に従え。対戦相手の価値観を、しばらく探ってみるのもいいでしょうね。

当て投げに関する制約は、もっともポピュラーなものですね。少し注意しておきましょう。

氷室　田吾作（ひむろ　たごさく）
見た目は美形だが行動は不審。アパレル関係の仕事をする22歳。将来はデザイナーになりたいらしいが、センスに疑問。女キャラ好き。

持田　太（オイドン）
一見、40代にも見えるが、実は22歳の大学生。氷室とは、中学時代からのつき合いである。投げ技を主体とする重量級キャラを愛用。

沢登　巧（タクミ）
アルカディアで働く店員のひとり。ポーカーフェイスが女の子に人気の22歳。正統派キャラを好んで使い、冷静沈着な試合運びが得意。

意識のウエイト

「翔くん、場数を踏むことの重要性がわかってきたかい？」

「あ、タクミさん。見てたんですか」

「途中からだけどね」

「いろいろ対策は立ててたつもりなんですけど、実践できなくって」

「やろうとしていることは大体わかるよ。それに、対策自体も多分間違ってない。でも、それを実践するためには、経験が必要ってことだね」

「場数を踏むことが対応力のアップにつながるんですね」

「まあ、それだけじゃないんだけど。もう少し対戦していれば自然にわかってくると思うよ」

「翔はん、早く乱入してくれでゴワス！　CPU山崎に負けそう～！」

対戦回数が増えるにつれ、オレは対応力がだんだんと身についてきた。いや、それは正確な表現ではない。正しくはザンギの行動が読めるようになってきたのだ！

（この間合いでは回り込みが危ない）

（少し遠いから跳び込んできた！　ここは無難に間合いを離して）

ケイ。オウ！

「よし、少しずつ勝てるようになってきたぞ」

「翔くん、何かつかんだようだね」

「ハイ！　なんか的を絞れるようになってきたっていうか……」

「今までの翔くんは、いつもすべてに対応しようとして、処理が重くなっていたんだ。でも、そのときの間合いや直前の行動によって、排除できる選択肢もあるでしょ？」

「場数を踏むとそれを把握できるようになるってことですね！」

「その通り。特に重量級との対戦は相手の選択肢がはっきり見えるから、それを実感しやすいってわけさ」

「よーし、どんどん場数を踏むぞ！」

「翔はん、早く早く！　今度はCPUギースに負けそうでゴワス！」

「……オイドンさん、もう少しCPU戦も練習しましょうよ」

タクミのちょっとクールダウン

対戦中、相手の取り得る選択肢を絞り込むときには、視野を広げていろいろなものに目を向けたいものです。しっかり気を配っていれば、そもそもありえない選択肢を外すことができたりするんですよ。自分はもちろん、相手のゲージや残りタイムなど、その要素は多種多様。近代対戦格闘ゲームではこういった情報がますます増加する傾向にあります。下に挙げたような失敗をしていませんか？

視界狭い度チェック

●相手が不自然なバックジャンプをはじめたので残り時間を確認したらあと2秒。
●先鋒は頼りになるナコルル。健闘を見せるも、2人めのキングにかなりやられてしまった。ここは度胸一発バクチ一閃、レベル3シチカプカムイイルシカを出そうとしたら、コマンドを間違えてシリコロカムイノミ。起きあがりに埋まったキングの強足払いが見事にヒット。あまつさえ大将はリュウ。得意の真昇龍コンボを決めようにもゲージはカラ。ちなみにたとえシチカプカムイイルシカがヒットしていても、キングは倒せていないので悪しからず。

遭遇

それから幾日かが経過し、いよいよトスメG杯を2日後にひかえた金曜日のことだった……。

プルルルルル

「もしもし、鷹島です」

「タクミだけど。今日はみんなで遠征に行こうって計画なんだけど、翔くんも行くかい？」

「え、遠征？　どこへですか？」

「トスメGさ。そろそろ情報も収集したいし、翔くんもアルカディアの常連以外と対戦したいかなと思って。まあ、無理にとは言わないけど……」

「い、いや、そんなことないです！　すぐにでも行きます！」

「じゃ、5時に駅前ってことで」

トスメGに遠征かぁ。なんかすごいことになってきたぞ。

「ちわーす」

「お、これでみんな集まったな。それじゃあ行こうか」

電車に乗ること10分、オレたち5人は目指す戦場へとたどり着いた。

「よーし、やってやるぜ！」

トスメGの中はアルカディアよりだいぶ広い。ラインナップも充実し、各コーナーに多数の客がついている。

「おお、カプコンVS SNKはあそこでゴワスな」

「大会が近いだけあって、ここの常連じゃないヤツもたくさんいるなあ」

3台並ぶ対戦台はすべて埋まり、ギャラリー組もチラホラ見える。

「タクミ氏、あそこに見えるのは、ウワサの柿崎なにがしとかいう人じゃないですかねぇ」

一番奥の対戦台に座っているのは、忘れもしない、アイツだ！

「あれは、アルカディアに対戦台が入った日に連勝していた……」

「さすがに覚えてるね。柿崎だよ。彼がトスメGトップ軍団の1人、柿崎だよ。今度の大会に出てくることはまず間違いないだろうな」

そのとき、タクミさんと柿崎の視線が一瞬交差した。2人の間にどんなコミュニケーションが成立していたのか、オレには知る由もない。思えば奇妙なめぐり合わせだ。オレはあの人に数十連敗したあと、タクミさんとの対戦を見て、この世界にのめり込んでいったようなものなのだから。その彼と、再び闘うチャンスがやってこようとは！

「さて、どうやら対戦台があいたようだ。まずは僕が先陣を切らせてもらうよ」

そう言うとタクミさんは、真ん中の台に腰を下ろした。

「タクミはん、やる気でゴワスよ」

ザワザワ

『オイ、あれアルカディアのタクミだろ？　ちょっとオレにやらせろよ』

『お前順番跳ばすなよ。オレのが先だろ？』

『アイツのクビはオレが取るんだ。引っ込んでな！』

な、なんだこのどよめきは。タクミさんの側からギャラリーが引いて、一気に向こう側へ。その様子たるや、まさに海を割るモーゼのごとし！

「タクミ氏、人気者ですねぇ」

しかし、さらに驚かされたのはタクミさんの強さだ。向こう側でオレがオレがと乱入してくる猛者どもをバッタバッタと薙ぎ倒し、恐るべき早さで連勝を積み重ねていく。これがタクミさんの本気モードか！

「翔はん、タクミはんの強さにホレ直している場合ではないでゴワス。ワシらも出陣でゴワスよ！」

「ワタシは右の台で肩慣らしといきましょうかねぇ」

「ボクは柿崎と対戦します。あの人には……借りがありますから！」

あのときは、まったく歯が立たなかった。いや、歯が立つはずもなかった。でも今は違う。どこまで通用するか、試す価値はあるはずだ！

「いくぞ！　これまでのすべてをぶつけてやる！」

翔の実力は柿崎にどこまで通用するのだろうか。そして、トスメG杯の行方は……!?

ゲー事典
このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどがありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、post@arcadiamagazine.com までお寄せください。

アルカディア編集部「無」責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

今回からは、音ゲー用語を前後編に分けて紹介。諸般の事情で今号はあまり音ゲーが掲載されてないが、決してアルカディアは音ゲーを軽んじているわけではないので、そこんとこヨロシク。

Text：はまー
挿し絵：きらりや

今月のキーワード『音ゲー』

※記事内の記号について
「(同)」……同義語を表します。
「(類)」……類義語を表します。
「(対)」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
　また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼ア行▲

アドリブ（即興）[adlib]
　譜面のとおりではなく、独自のポイントを追加もしくは変更して、ゲームを進めること。本当にカッコ良くこなすためには、どのタイミングでどのキーを押すとどのような音がでるかなど、実際の譜面以上の知識と研究が必要になる。なお、これでゲージを減らしすぎてゲームオーバーになるとかなりカッコ悪い。(類)アレンジ

アナザー[another]
　同一の曲でありながら、譜面が違うモードのこと。中にはアレンジそのものが変わってしまう場合もある。大抵の場合は通常の譜面より難しくなっており、初心者が手を出すと瞬殺されることも。一部プレイヤーの間では、「穴（アナ）」と略して呼ばれることもある。
例>「穴鰓ってノーマルより簡単じゃゃねぇ？」（注：鰓＝era、ビートマニアⅡDX3rdstyleに収録されている曲の略称）

裏打ち
　音楽用語。通常の「タン、タン、タン、タン」という四分打ちに対し、それより半拍遅れた部分で「ンッタ、ンッタ、ンッタ、ンッタ」と取るリズムのこと。このリズムの取り方に慣れると曲にグルーヴを感じやすくなり、オブジェを正確に処理することにもつながってくる。スカ・レゲエなどが裏打ちを前面に打ち出したジャンルと言える。

オブジェ[object]
　オブジェクト。物体・対象。音楽ゲームでは、譜面に沿って流れてくる演奏またはステップポイントの印を指す。ゲームによって、正式名称がパッドだったりポップンだったりチップだったりとさまざまだが、一般的にはこれで総称されることが多い。(同)ノート

▼カ行▲

隠し[hidden]
　普通にゲームを遊んでいては遊べない曲、モードなど。主に、ゲームの成績が重要なものと、特殊なコマンド入力を必要とするものとに分類される。前者の場合は、「1曲目で○○点以上取る」「3曲目までにボーダークリア」など。後者は、ゲームスタート前に入力することでランダム・ハイスピードなどを設定できるほか、アナザー譜面を出す際に用いることもある。ちなみに最近では、モードに関しては隠しではなくゲームの仕様として設定できることが多く、隠し曲も一定期間を過ぎると店側の設定で普通に選択可能になるケースが多い。

ゲージ[gauge]
　ゲームによってグルーヴゲージなどさまざまな呼称があるが、要はクリアか否かの判定をするためのゲージのこと。基本的に譜面どおりにこなせば増加し、タイミングが正確なほどその増加率もアップする。クリアのための指標。

コンボ[combo]
　譜面を正確にこなしていくごとに加算されていく、最近の音楽ゲームにはほぼ標準装備されている機能。オブジェを見逃す、または悪い判定を出すとコンボが途切れるので、「自分がどれだけ正確に演奏できているか」を計るバロメータにもなる。余談だが、9割方のマニアはコンボが途切れると首をかしげる。

▼サ行▲

セッション[session]
　まったく別のゲーム同士をつないで同期をとり、同じ曲を別々の方法で一緒に演奏してしまえる機能。1つの曲を1P側と2P側で演奏する、いわゆるバトルプレイとは違うので注意。ギターフリークとドラムマニアのセッションが有名で、最新バージョンではセッション可能曲も充実している。

▼タ行▲

滝
　ビートマニア2ndMIXに登場した「ska・a・go・go」という曲のラスト、オブジェが大量に押し寄せてくる様をみて、その譜面パターンが尊敬と畏怖を込めてこう呼ばれるようになった。特徴的もしくは高難度のパターンには、その見た目通り名が付くことが多い（乱打・階段・ボックスなど）。

叩く[play]
　ビートマニアなどの「スイッチを押すと音が出る」タイプをプレイする際の動作を、俗的にこう呼ぶ。もちろん、ダンス系であれば「踏む」「踊る（?）」になる。クラッキンDJは……「回す」になるのだろうか？

DP[double play]
　ダブルプレイの略。2人でプレイすることよりも、1人で2P用の譜面をこなすことを指す場合が多い。やはり1Pよりも難度的に高くコストも高め。DPをやっているとギャラリーの注目を集めるが、あまりに上手くやり過ぎるとむしろ奇異の目で見られる可能性も否定できない。なお、類似語にBP（バトルプレイ）・CP（センタープレイ）などもある。

COLUMN アレンジ・リミックス

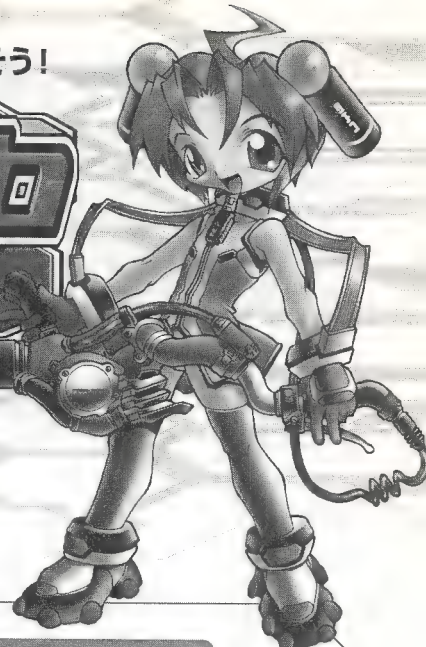
　「arrange：配列する、整える」「re-mix：混ぜ直す」ということで、音楽ゲームにつきもののアレンジ・リミックス。そしてなぜ付き物かというと、すでに完成形のある曲でもそれぞれのゲームに合ったジャンルにつくり直されていることがけっこうあるからだ。その曲にしても、既存の有名曲であったり、制作段階で完成していたものをさらにアレンジしたりとさまざま。中には（良い意味で）原曲が分からないほどブチ壊された曲もあったりして、なかなか楽しめる。ビートマニア2ndMIXの「Deep Clear Eyes」が同ゲームの「2 Gorgeous 4U」のリミックスなんて、いったい誰が想像できるだろうか（笑）？
　さて、原曲が分からないでいきなりアレンジ曲を聴いた場合でも、原曲からどのようにいじられたかを推測する方法もある。例えば、アレンジ曲のタイトルに「(～mix)」などのサブタイトル(?)が付いている時。「disco mix」なんかは読んで字の如く。「step remix」は、ビートマニアⅡDX3rdの「era」のアナザーを遊んでみれば分かるが、中盤がまるで階段（step）のような譜面になっている。また、「(over)dub」という単語が含まれている場合、原曲の音ネタの上に別の音を重ねていることが多い。

惜しくも！予選落ち用語
BMS【びーえむえす】：音楽フォーマット。音楽ゲームが好きでインターネットに造詣のある人であれば、一度は耳にしたことがあると思われる。データの形式から、特定のアプリケーションでは「聴く」だけでなく「遊ぶ」ことも可能。基本的に素人制作ながら、オリジナル作品ではアーケードにはない視点がキラリと光るものもあったりする。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界 接続

第13回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『任天堂基板を乗りこなす……山本さんシリーズ第2回』

さて、今月もレアデバイスシリーズということでお届けしよう。今回の題材となるのは、任天堂基板向けのデバイスだ。任天堂といえば、今でこそ家庭用ゲーム機のイメージしかないが、かつては業務用ゲーム機の世界においても名作を連発し、シェアの一角を占めていたものだ。かの『マリオ』も『ルイージ』も、デビューはゲームセンターだ。

任天堂基板用色反転回路

概略を知る！

このコーナー宛に、富山県の匿名希望さん、京都府の竜尾さんほか複数人の読者の方から「任天堂基板の色反転現象をどうにかしたい」というお便りをいただいた。今回は、そのリクエストにお答えする形で構成していこう。

また、今回のテクニカルアドバイザーも、三重県の山本さんだ。今回は、特に山本さんの言葉と分けては書かないが、記事の核心に触れる部分は、すべて山本さんの指導のもと（というかほとんどそのまま）にあることをここに宣言しておく。

さて、任天堂のアーケードゲームタイトルには『シェリフ』をはじめ、『スペースファイアーバード』『ドンキーコング』『マリオブラザーズ』などがあり、「ファミリーコンピューター」をベースにした業務用ゲーム基板（以下基板）「VSシステム」（1984年）、任天堂の事実上の最後のアーケードゲームタイトル『スーパーパンチアウト』（1984年）がある。

今回俎上に乗るのは、その「VSシステム」と『スーパーパンチアウト』。なぜかといえば、これらの基板を家庭に持ち込むときに、少々問題が生じるからだ。それが、冒頭で触れた「色反転現象」だ。

色反転現象とは？

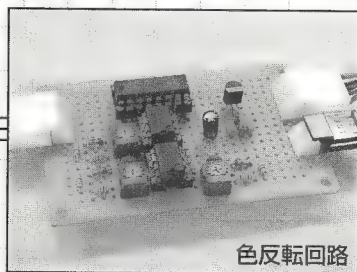
「色反転現象」とは、「白いものが黒く」「赤いものが青く」映る状態のこと。もちろん、まともにプレイできる状態ではない。

この「色反転現象」は『スーパーパンチアウト』、「VSシステム」などで確認されている。

これは、そのゲーム基板が出荷時に収まっていた筐体の、モニタの仕様に端を発する。

当時は今のように基板単体で流通することはなく、基板と筐体がセットで売られていた。

そして、筐体に組み込まれたモニタが、「負極性モニター」の場合もあったのだ。

通常の業務用モニタでは、RGBの各入力が5Vのときに白が表示されるが、この「負極性モニタ」では逆に0Vのときに白で、5Vのときに黒が表示される。そうしたモニタで使われることを前提とした基板は、当然のことながら色反転した画像を出力している。従って、色反転した『スーパーパンチアウト』をそのまま通常のモニタにつなぐと、「ロッキー熊五郎の歯は真っ黒」になってしまうというわけだ。

なお、同一タイトルでもバージョンにより色反転している場合と、していないことがある点に注意が必要だ。製造ロットにより、搭載モニタが「負極性モニタ」の場合と、そうでない場合があったのだろう。もし色反転していなければラッキー。

残念ながら反転していた場合は、今回紹介する「色反転回路」を介して映像信号を変換し、モニタにつなぐ必要が出てくる。

「色反転回路」には、負極性モニタ用の信号を、通常の業務用モニタの信号に変換する働きがある。

『スーパーパンチアウト』の場合は、この「色反転回路」で解決するが、「VSシステム」の場合はちょっと複雑だ。この「VSシステム」では、画像処理をするIC「PPU」が、それぞれのタイトルに適合したものである必要があるのだ。「PPU」が適合していない場合は色が化け、「色反転回路」を通しても、正しい色にはならない。適合するPPUを入手するしかないが……。

色反転の実際

©1984 Nintendo

色反転前

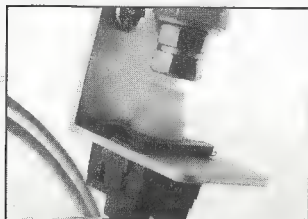
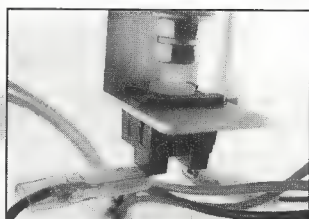
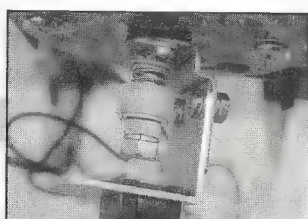
色反転後

任天堂基板には、色が反転した状態で映像出力されているものがある。これじゃダメ！

色反転回路

色反転回路を介してモニタに入力。これで正しい色になる。誌面には色がついてないけれども。

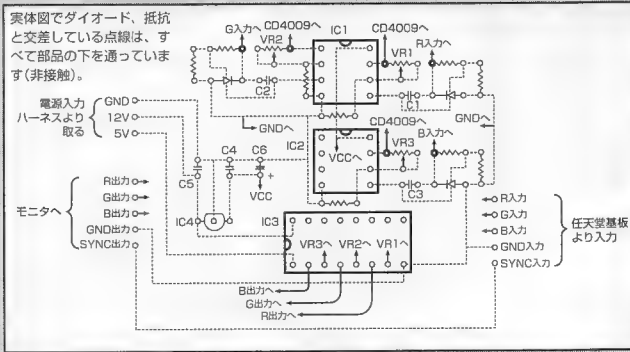
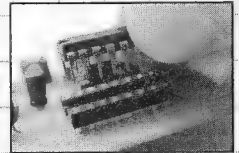
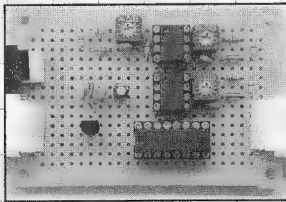
機械式ダッキングレバー写真集

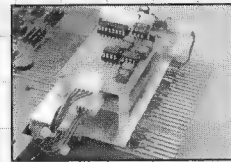
本文中の写真では不十分だったので、ここに補足写真を掲載してみたぞ。

レバーを引くと押さえが上がり、スイッチがOFFに。

スイッチは例によってボタンから取り出したもの。

曲げ加工が施されているのは鉄板。L字はアルミ材。

E-mailとかハガキとか募集中……みなさんはどんなふうに基板を楽しんでいますか？　知りたいことは？　基板達人紹介、なんて企画も考えています。どうぞE-mailとかください。ハガキの場合は、編集部「アーケーダー・ネオ係」でOK。E-mailは、arcader@arcadiamagazine.comでどーぞ。なんかのネタでもOKです。ていうかネタ募集中！（担当編集）

任天堂基板用 色反転基板

回路図 兼 実体図

実体図でダイオード、抵抗と交差している点線は、すべて部品の下を通っています(非接触)。

表側。ちなみに、コネクタはJSTのNHシリーズ。

これがICソケット。ICを直接ハンダづけせずに済む。

『スーパーパンチアウト』では、色反転回路を2枚使用。

裏側。ビニール線ではない銀色の配線は「メッキ線」。

使用部品

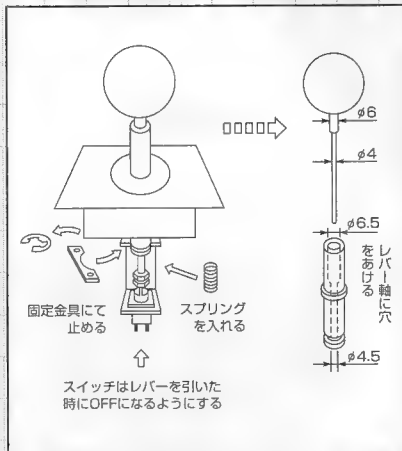
部品番号	品名	個数
IC1.2	MC14577	2
IC3	CD4009	1
IC4	78L06	1
VR1.2.3	半固定ボリウム 5kΩ	3
C1.2.3	コンデンサ 50pF	3
C4.5	コンデンサ 0.1μF(104)	2
C6	電解コンデンサ 22μF/16V	1
抵抗	すべて1kΩ	9
ダイオード	すべてIS1588	3

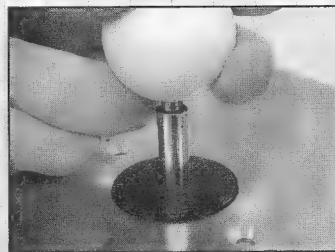
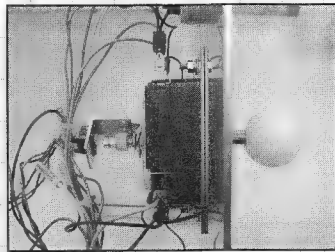
MC14577でレベル調整した後、CD4009にて反転、というのが基本的なロジック。じかにCD4009に入力しても、白くぼやけた画面になるので、レベル調整の必要があるのだ。ただし、CD4009は既に生産中止のようで、入手が難しい。若松通商(http://www.wakamatsu.co.jp/)で今回は入手。若松通商では通信販売も行なっているので、こちらで入手するのが手っとり早いだろう。

CD4009は電気的に弱く、動作中にモニタケーブルを引き抜いたりすると壊れることがあるので、扱いには注意しよう。

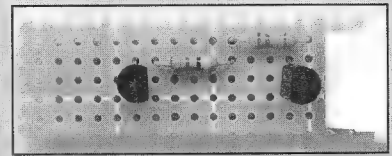
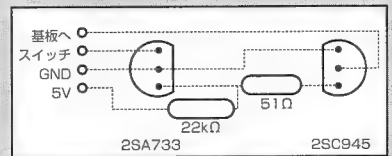
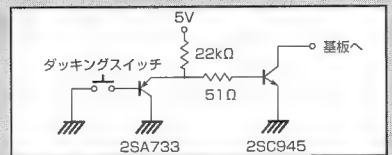
なお、『スーパーパンチアウト』でモニターを2つ使う場合は、干渉を防ぐため、反転回路を2つ作って、映像用のGNDを別々に入力すること。

また、製作に際しては、なるべく小さいサイズの部品を使う必要がある。写真のユニバーサル基板の穴の間隔(穴の中心から中心)が約2.3mmなので、目安にしてほしい。もう一つ注意すべきは、CD4009にICソケットを使用することだ。壊れやすいICなので、直接ハンダづけしないようにする。図中の矢印は、それぞれ対になる端子同士をビニール線(いわゆるジュンフロン線など)で配線。

機械式ダッキングレバーレプリカ

さて、任天堂基板を語る時に忘れてならないデバイスがある。『スーパーパンチアウト』のダッキングレバーである。色反転回路を紹介するついでに、そのレプリカの制作方法も紹介しよう。ダッキングレバーは、レバーを引くと直下のスイッチがOFFになり、ダッキングをする仕組みだ。このダッキングの動作に使われているスイッチは普段ONになっていて、ダッキングをするためレバーをひっぱったときのみOFFになる。

これを再現したのが右図のレプリカだ。普段ONにし続けるために、スイッチレバーを押しつけるようスプリングを入れて反力を得ている。……と説明すると簡単だが、かなりの機械工作技術と、専門工具が必要になってくるので、実行できる人は少ないだろう。しかし、この引っぱるという動作でダッキングを行なわせる任天堂らしいオリジナリティに敬意を表するためにも、ぜひとも挑戦してほしい。

引っぱると5㎜ほど浮き上がって、ダッキングが発動。

ジョイスティックのレバー支柱をくり抜いて芯を通す。

電子式ダッキングスイッチ

機械式試作版製作方法

非常に手間のかかる機械式に対して、手軽にできるのが電子式ダッキングスイッチ。上記の回路でボタンのON/OFFを逆転してしてしまい、普通のボタンを「スイッチ」と「GND」の間につなげばOK。つないだボタンをポンと押せばダッキングが行なわれるという寸法。元々引くものを押すことになり、ボタンが1つ増えるわけで、オリジナルの精神は失われるが……。

ゲー事典 ネタくれー!……みなさんお便りどうも! 今月はちょっときた! 今月は、ニーズ的にはいまいちわからねど、基板を持っている人、また、任天堂基板を店に置こうと思っている方などには興味深い情報をご紹介させていただいた。例によって機械式に関しては実践的な情報ではないけれど、作る人はがんばってほしい。山本さん、ありがとう(前号ママイキ)!

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1987年／昭和62年

セガ・エンタープライゼス

アフターバーナーⅠ・Ⅱ／AFTERBURNER Ⅰ・Ⅱ

開発元	セガ	ジャンル	シューティング
発売元	セガ	操作系	アナログレバー2ボタン＋スロットル（Ⅱ）

システムボード	専用基板（Xボード）
CPU	68000×2、Z80×1
サウンド構成	YM2151＋PCM
表示色数	カラー
スペック	専用ハーネス・1枚基板＋5V単一電源

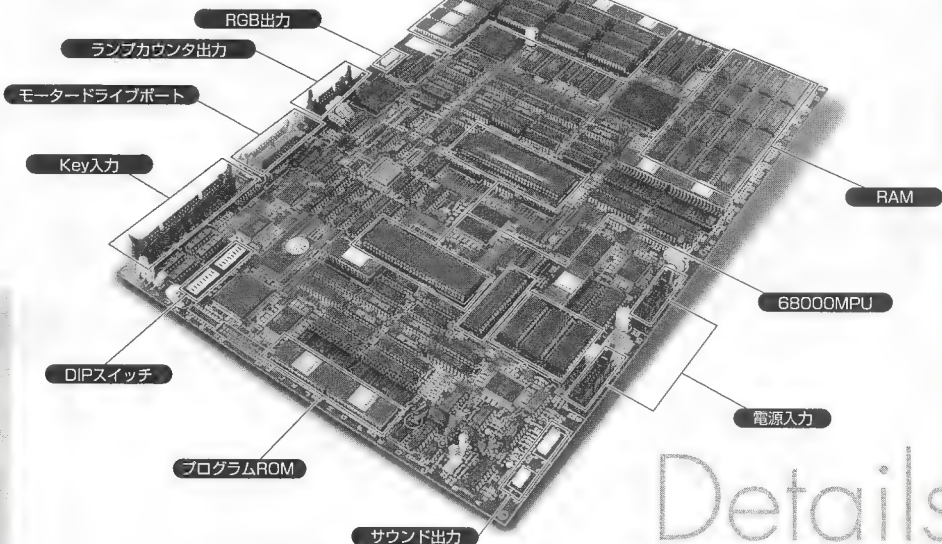
ⅡはⅠより出でてⅠより深し

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

MPUに68000を2個搭載。動作クロックは12MHz。

写真のコネクタは、モータードライブポート。可動筐体とのインターフェースだ。

68000に加えてZ80も搭載し、なんとCPUは合計3個搭載。さすがに贅沢な作りだ。

オブジェクトROM
RGB出力
ランプカウンタ出力
モータードライブポート
Key入力
RAM
68000MPU
DIPスイッチ
電源入力
プログラムROM
サウンド出力

用語解説

情報操作：今でこそ当たり前な、ゲームの延命のためのメーカー主導の情報操作と「隠しコマンド」。『アフターバーナー』のそれも衝撃的だったが、祖はその1年前の『バブルボブル』だろう。隠しモードの存在を後で知らされて、メーカーの思惑通り、倍は遊ばされたような気がする。

筐体：筐体にはダブルクレイドル（2軸）、コマンダー（1軸）、アップライト（輸出用）、シティタイプ（ビデオ筐体）というバリエーションがあった。

プロテクト：この頃のセガには珍しく、アフターバーナーⅡへの改造はカスタムICを用意する必要がないため、データさえあれば幻となった"Ⅰ"も楽しめる。

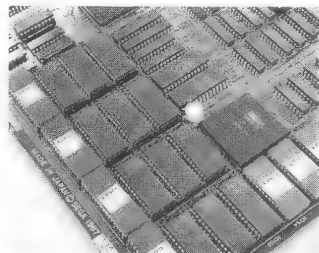
メロディー：『アフターバーナーⅡ』で追加されたのは主旋律。BGMのほとんどはPCM音源で奏でていたため、FM音源をぜいたくに使った音色はブ厚かった。

Details

HARDWARECHECK

実は『サンダーブレード』、『GPライダー』、『A.B.コップ』、『モナコGP』や、さらに『ラストサバイバー』まで同じプリントパターンだったりします。本作では使っていませんが、基板の端に拡張バスがあり、ウーファー基板や通信基板などが刺さる場合がありました。コネクタは電源入力やキーなどの種類別に分かれているのですが、キー入力のコネクタにもちゃんと電源入力をしないとキーが効かないので自作派の方は気をつけてくださいね。

スジの入ったROMは1Mbitの容量を持つ。今では小容量？

2Dグラフィックでありながら、素晴らしい飛翔感を醸していた。

君は知っているか？

『アフターバーナー』は87年夏に発売されましたが、最初に出たいわゆる"Ⅰ"はスロットルがなく、コイン設定も￥200固定（2coin 1play）。さらに"Ⅰ"登場後、すぐに"Ⅱ"が登場したため、「全国規模のロケテスト」などと言われたりもしました。

"Ⅱ"は"Ⅰ"にスロットルが付き（元々配線はきていたのでコネクタをつなげるだけ）一部曲のパートが増えたりして全体的にゴージャスに。難度もやさしめに再調整されて遊びやすくなりました。

ほとんどが"Ⅱ"に改造されたため、"Ⅰ"が残っていると遠征してやりに行く連中まで現れました。都内に1～2台という残存率でしたからね。

そのカリスマ性から、「実機を手に入れた」という話もたびたび耳にします。かくいう私も、最初に手に入れた大型筐体基板がこれでした。

巧みな情報操作でいい時期にハイスコア（HIT数）に必須の隠しコマンドが公開された、ということについても触れておきましょう。今では割と当たり前なコトなんですが。

本作のマザーボード名「Xボード」は、セガ内部の開発コードだ！　知ってた？　実際にはROMだけが売られたりということはなく、いわゆる純粋なシステム基板ではないことに注意。セガ開発者のロマンが込められたボード名、なんだか心にひびくものがあるね。（編集）

無作為に集計! 無謀に発表!

第13回テーマ 心臓への負担

ゲームをプレイしていると、ときには絶望的な状況で、またときにはあまりにも唐突に「死」が訪れます。いつかゲームオーバーになるのは必然ではあるけれど、なんか納得できないときってのもあるよね。

担当:C・LAN

単刀直入! 筆者が選ぶ ビビる死にっぷり十傑 TOP 10

順位	タイトル	メーカー(年)
1位	ドラゴンスピリット	ナムコ(1987)
2位	クレイジーバルーン	タイトー(1980)
3位	トライゴン	コナミ(1990)
4位	ポールポジションII	ナムコ(1983)
5位	雷電II	セイブ開発(1994)
6位	ニューラリーX	ナムコ(1981)
7位	スーパーリアル麻雀PII	セタ(1987)
8位	ガンスモーク	カプコン(1985)
9位	達人王	東亜プラン(1992)
10位	沙羅曼蛇	コナミ(1986)

結果よりも過程が大切

どうも。明けましたね、年が。ま、例年どおり実際のところはあまり目に見えた変化もないですが、それでも年始ってのはちょっと新鮮な気分になりますね。

さて、本年1回目となるムサのテーマは「心臓への負担(の大きさ)」です。調子よくゲームを進めているときに、突然やられてドキッとすることありませんか? 今回はそんな、夜道でいきなり誰かに脅かされたときのような、仰天度が高いミスりゲーを集めてみました。結果的というか、必然的というか、1発死するゲームが多くを占めることになりました。実際にどれだけ心臓への負担があるのかは不明ですがね。

やはりシューティング強し 10位〜4位

10位は沙羅曼蛇。あれ? という感じで死ぬことが多いのと、場所によっては残機にほぼ意味がないという絶望感を評価しての入賞です。

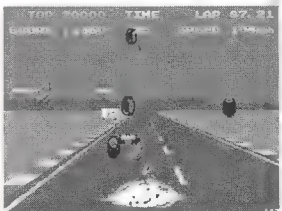
9位は激ムズシューティングとして名高い東亜プランの達人王。自機の判定が大きめかつ、復活も厳しいので、死ぬと途方に暮れてしまいます。

8位はガンスモーク。道中、ボスを問わず、群がるザコの対処に追われ、常に危なっかしい感じでゲームは進行します。そんなわけで、いきなり真横から現れたザコに撃たれて死ぬのは茶飯事。でもやっぱり慣れることはなく、毎度びっくりします(した)。

7位はセタのスーパーリアル麻雀PII。天和、地和をあがられ、わずか数秒でゲームオーバーになると、驚きとともに深い悲しみがこみ上げます。脱衣麻雀を代表しつつ、シューティングが多くなりそうだったのでそれを避ける意味も含めて入賞です。

6位はニューラリーX。いきなり岩に当たったり、袋小路にはまったりして鈍い爆音が響いたときは、思わず体がすくみます。そっけない「BANG」も無常でいい感じです。前作であるラリーXも心臓への負担は似たようなものなのですが、メジャーなこっちにしました。

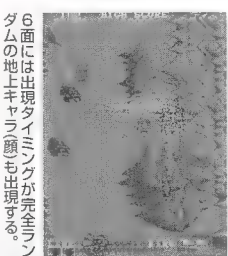
5位はセイブの雷電II。画面最下段から戦車や小型艇の弾がかっ飛んできて、認識する間もなく死ぬこと多数。爆音も派手でマジあせります(した)。これがいわゆるセイブ弾ってやつですね。自機ボムは相当強いけどあんまうれしくないやね。

4位はナムコのポールポジションII。ラリーXと同じ理由でIIです。昔のレースゲーではありがちですが、敵車にタイヤがかすっただけでマシンが大爆発します。しかもその後走り出したら、加速中に後方からぶつかられてまたもや炎上、なんてことも。驚愕とともに「いったいこの車は何でできてるんだ?」という疑問が脳裏に浮かびます。

爆音自体はちょっとこもった感じで、ニューラリーXに通じるものがある。

ナムコが底力を発揮 3位〜1位

3位はトライゴン。第1回の「判定のデカさ」に通じる部分もありますが、このゲームで死ぬと心臓を撃ち抜かれたような衝撃が走ります。同社のA-JAXも判定はデカイですが、トライゴンが決定的なのはSE。感覚的には「バリバリズギャー」という感じで、これは一聴の価値アリです。

2位はタイトーのクレイジーバルーン。実に21年も前のゲームです。左右に揺れる風船を動かし、トゲの迷路の中をゴールまで導くゲームで、ゲーム中唯一の音がミスしたときの金属的なSEだけ。しかしこれがホントにビビります(した)。面が進むにつれトゲトゲが動いたり、画面が揺れたりとなかなか凝ってました。そりゃあ今見たら多分単調でしょうけど。

栄光の1位はナムコのドラスピ。いつも下位に甘んじていましたが、ついに今回は堂々の優勝! やられたときの「ピギャー」という断末魔は強烈そのもの。ライフ制にも関わらず無敵時間がほぼなく、単発の弾でない限り「ピーピギャー」と一気に死ねます。慣れればそれほど難しくはないんですが、斧投げっ子や暗闇面(8面)は当初もうビクビクもんでした。

6面には出現タイミングが完全ランダムの地上キャラ(顔)も出現する。

スラング工房 〜ありがち空目ミニッツ〜

え〜、やっと本末矯正というか、元の木阿弥というか、そんなこんなで本来の姿に立ち返ったスラング工房です。今回もバリッと例を取り上げていきましょう、ええ。

空目というのは、当然ながら音を聞かず文字しか見ないため、先入観や思い込みで間違ってしまうわけで、多くの場合は当人にその責があります。しかし時として、紛らわしい表記のために間違いを誘発してしまうこともあるんです。左の写真を見てください。

これはSNKの「怒」のタイトル画面です。これを「イカリ」や「ドイカリ」と読む人が当時は後を絶ちませんでした。というのは誇張にしても、素直に「イカリ」と読めなかった人が複数いたのは確認しています。「怒首領蜂」なんてゲームもあることですし(ずっと後ですが)。ともあれ、これは非常に紛らわしい例といえます。

これのまずいところは「怒」の位置でしょう。「IKARI」の背景に置けば問題はなかったはずです。上に置くにしても、左上ではなく中央にすべきだったのでは? などと提案してみつつも、別にこのせいで大変なコトが起きたわけでもないので、わりとどうでもいい話ではあるんですが。

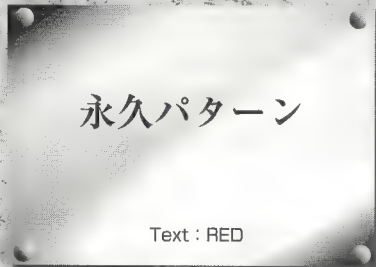
しかしこれに伴い、ゲーセンごとに呼び方に違いが生まれるわけです。それは

(つづく)

ゲー事典 当コーナーではみなさんのおかしはずかし「空目」を広く募集いたします。そのときのエピソード(声高らかに叫んで周りの失笑を買い、それ以来あだ名が○○になった、など)もあれば追記してもらえると嬉しく思います。宛先は(株)エンターブレイン アルカディア編集部「スラング工房」係かe-mail:post@arcadiamagazine.comまで。多数の応募待ってます。

OLD GAME MUSEUM

永久パターン

Text：RED

1秒でも長く生きるため、100点でも多く稼ぐため、プレイヤーは全能を傾ける。そして開かれる、異常現象への扉……。

永久パターン それは、不死への挑戦

「永久パターン」というのは、特定の場面で粘って、ゲームを進行させずに永久的なプレイを可能にするパターンのこと。

永久パターン（以下永パ）が成立してしまうと、不当な長時間プレイが可能になってしまうため、メーカーもそれを許そうとはしない。当然、多くのゲームには様々な永パ防止策が講じられている。

しかし、ゲーマーの探究心やテクニックは、時としてそれらの壁をも乗り越えてしまうのだ。

永パの成立形態

これまでに、様々なゲームで永パが発覚してきたが、その成立形態は大きく4種に分類できる。

①ボス自爆しない系：単純で最も芸のない成立形態でありながら、なぜか後を絶たない。シューティングゲームなどでいくら粘ってもボスが自爆せず、特別な永パ防止システムもない、というもの。ザコやアイテム等で得点できる場合は、ハイスコア集計も打ち切りだ。

ボスの自爆関係でケッサクだったのは「ASOII（91年／SNK）」。ラスボスが自爆しない！　と思いきや、30分くらい粘ると自爆するという……。最初にこれを発見した人、偉いよ。

②残機つぶし系：ミスすると、同じエリアの最初に戻されるタイプのスクロールゲームで、点効率の割に甘いエブリエクステンド設定や、うかつな1UPアイテムがあったりするとかなり危険。1エリア内で1回以上エクステンドしてしまうと永パ成立だ。わざとミスして同じエリアを繰り返しても、残機を減らさずプレイし続けることが可能になってしまう。「アーガス（86年／ジャレコ／NMK）」「B-ウイング（84年／データイースト）」「ザビガ（84年／データイースト）」「T.A.N.K.（85年／SNK）」などがこれにあたる。

③ZAP利用系：ここで言うところの「ZAP」とは、何らかの条件を満たさないと前のステージに戻されたり、同じステージを繰り返しプレイさせられること。アクションゲームに多いシステムだ。

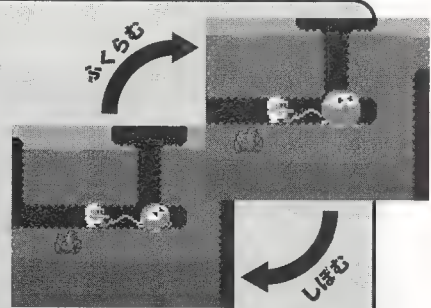
「ドルアーガの塔（84年／ナムコ）」では普通にクリアすることに飽き足らないマニアによって、わざとZAPしてその回数を競うといった遊び方もされていた。

「源平討魔伝（86年／ナムコ）」、「バトルフィールド（87年／SNK／アルファ電子工業）」「魔獣の王国（87年／コナミ）」「大魔界村（88年／カプコン）」といったタイトルも、このタイプの永パだ。

④永パ防止キャラ避けきれる系：ゲームによっては、一定時間を経過すると法外に強いキャラが出現、露骨にプレイヤーを殺しにかかってくる。これを俗に「永パ防止キャラ」と言うのだが、対処法が確立できてしまうケースがある。

有名なのは「ドラゴンバスター（85年／ナムコ）」のケイブシャークという永パ防止キャラ。一定軌道にハメるパターンが発見されてしまい、永パ防止どころか永パの点効率アップに貢献してしまったという、ミジメな永パ防止キャラである。「バラデューク（85年／ナムコ）」や「未来忍者（88年／ナムコ）」も同様の永パだった。

緊急特別速報！　あのディグダグに永パ発覚!?

コラムスの超絶くだらない永パの話を京城に聞いて興奮した当コーナー担当REDさんズは、「俺も超絶くだらない永パを見つける！」と、鼻息荒く永パのできそうなレゲーを物色し始めた。まず目を付けたのは、タイマーがなく永パ防止キャラも出そうにない「エレベーターアクション」だったが、とんでもない永パ防止システムをくらってさらに頭に血がのぼった。そして考え込むこと数分、次に目を付けたのは「ディグダグ」。そう、敵を残り1匹にした状態で、少し膨らませて、しぼんだらまた少し膨らませて～を繰り返すという作戦だ。1分、2分……、あまりの単調さとバカバカしさに、ギャラリーしていた編集からヤジが飛ぶも、「30分後に自爆したらどうすんだ」等と意味不明な言葉をつぶやきながら渾身の目押しを続けるREDさんズ……。そして開始から5分「よし完璧、次はディグダグII」という言葉とともに、ディグダグ永パチャレンジは終了したのであった……。

ゲー事典　お詫びと訂正：前回、バトルガレッガの永パについて、「実行するとランクが上がりすぎてクリア不可能に……」といった記述がありましたが、正確にはランクが上がることが理由でクリア不可能になるわけではありませんでした。ゴメンナサイ。

愛すべき名脇役 ～永久パターン防止キャラ～

単純に永パを防止するだけならば、タイマーを設定してタイムアップと同時に即死するシステムにすれば充分だ。しかし、そういったタイマー制の何と味気ないことか。暗黙の了解として「何をしても許される」永久パターン防止キャラ達は、むしろプレイヤーを楽しませてくれる存在だったのだ。そこには「絶対的な死」に蹂躙される驚きや快感があった……。近年はアクションゲームが少なくなったこともあり、こういった永パ防止キャラがほとんど見られなくなってしまったのは残念なことだ。

1 「ロンパーズ（89年／ナムコ）」の使い魔。ヒロインより人気のあった永パ防止キャラとして有名。
2 「ガルテット（86年／セガ）」背景に死神のシルエットが出現、実体化して大鎌で攻撃して来る。
3 「チキチキボーイズ（90年／カプコン）」タイム表示が0になると出現。ボディに刻まれた「OVER」の文字がまぶしい。
4 「パックランド（84年／ナムコ）」のスー。タイムアップと同時に猛ダッシュで迫ってくる。
5 「マッピー（83年／ナムコ）」のご先祖様。かなり本気で殺しに来る永パ防止キャラ。
6 「超絶倫人ベラボーマン（88年／ナムコ）」の初号（ウゴー）。「ウゴーウゴー」というボイスと共に登場、超痛いレーザーを乱射して来る。
7 「ドラゴンバスター」のケイブシャーク。通常はこのようにプレイヤーに噛みついて、死ぬまで離れない。
8 「銀河任侠伝（87年／ジャレコ）」しょぼい火の玉のような永パ防止キャラが出現。キャラや世界観がぶっ飛んでいる割に、まったくさえない永パ防止キャラである。
9 「妖怪道中記（87年／ナムコ）」の鬼火は「1コインクリア防止キャラ」として悪名高い。縦スクロール地帯を利用して消す攻略法が発見されたことにより、1コイン天界という偉業が達成された。

様々な永パ防止フィーチャー

専用の永パ防止キャラは登場しないが、それ以外の様々な手段でプレイヤーの息の根を止めに来るゲームも少なくない。「Mr.DO VS ユニコーン（83年／ユニバーサル）」や「平安京エイリアン（79年／電気音響株式会社）」では、一定時間が経つと敵キャラが分裂増殖を繰り返し、凄まじい数で襲いかかってくる。「エレベーターアクション（83年／タイトー）」では、BGMの変化と共に敵がパワーアップ。エレベーターの操作性も悪くなり、まともに制御できなくなる。しかも、一回ミスして次のキャラになってもその状況が解除されないため、そのまま全滅しても不思議じゃないほどのキツさなのだ。

特殊な永久パターン

これまでに説明してきた4タイプは、言ってしまえば、「ありがち」な永パの成立形態である。

興味深い点は、この4タイプにカテゴライズされないもので、なかには、様々な意味で想像を絶する永パも存在する。

■タイマー破壊系／任意スクロールや固定画面のアクションゲームでは、タイム表示があり、タイムオーバーになると問答無用でミスとなるものが少なくない。「永パは絶対許さん！」というメーカーの意気込みが感じられる、非情な永パ防止システムだが、これでさえ抜け道が発見されるケースがある。有名なのは「魔界村（85年／カプコン）」で、「タイマー破壊」という言葉もこのゲームから生まれたと言われている。タイムが0秒になると同時にある特定の行動をすると、タイマー表示がバグって「時間無制限ゾンビ撃ち大会」になる、という永パだ。稼いで残機を増やしてから先に進むことができたので、大変実用的（?）な永パとして広く普及していた。

「忍者ウォーリアーズ（88年／タイトー）」も、「0秒で～」によるタイマー破壊永パが可能だ。

■ブロック崩し系／意外に永パが多いのがブロック崩し関係。ボールのスピードUPによる難度上昇や、ブロックを消してしまえば強制的にステージクリアになるというシステムのため、これといった永パ防止措置がない作品が多いからだろうか？「リベンジオブDOH（87年／タイトー）」「アルカノイドリターンズ（97年／タイトー）」「プチカラット（98年／タイトー）」といったタイトルで、永パが確認されている。

■対戦格闘ゲーム／「ストリートファイターII（91年／カプコン）」を始めとして、いくつかの作品で永パが確認されており、そのほとんどはタイムアップの瞬間に特定の動作をすると……といったタイマー破壊系。

しかし、「餓狼伝説スペシャル（93年／SNK）」はスゴかった！スコアアタック仕様の改造コンパネである操作をすると、同じ敵と繰り返し何回も闘うことが可能になるのだ！実にミラクルな永パであると言えよう！ダックキングとジョー東しかできない、というのもいい味出してる。

■その他／永パにはテクニカルでプレイ内容的に面白いものも少なくないが、逆に、気が遠くなるほどくだらないものも存在する。

筆者のイチオシ(?)は「コラムス（90年／セガ）」。イージースタート限定だが、1個目のブロックを落とし、2個目のブロックをその上で左右に動かしていると永遠にくっつかない、というもの……。点数も入らないし、あきれるほどに意味がないが、これも立派な(?)永パの一種だ。

「倉庫番デラックス（90年／ナムコ）」も負けてはいない。ステージが始まった瞬間に一歩歩いてキャンセル～を繰り返すと、タイムが減らず、めでたく永パに……。しかも「歩行点」が10点加算されるため、ハイスコア集計はしっかり打ち切りに。あ～こりゃこりゃ。

オールドゲーム設置店舗募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先（TEL、FAX、E-Mail）店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送りください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム　係　まで

OLDGAMEのあるお店

【天野ゲーム博物館】
〒445-0856　愛知県西尾市高砂町41番地
TEL／0563-56-2670
アクセス方法／名鉄西尾線「西尾」駅より徒歩5分
（身分証明書が必要です。保険証の場合は顔写真を忘れずに）

【大久保アルファステーション】
〒169-0073　東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル
TEL／03-5330-8595
アクセス方法／JR山手線新大久保より徒歩1分、JR総武線大久保駅より徒歩1分

【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003　東京都杉並区高円寺南4-26-12　B1F
TEL／03-3315-4448
アクセス方法／JR中央総武線「高円寺」駅より徒歩30分

【ゲームセンターリンリン】
〒360-0846　埼玉県熊谷市拾六間725-1
TEL／048-533-3054
アクセス方法／JR高崎線「籠原」駅より徒歩10分（駐車場20台あり）

【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分

【K・CAT　加古川】
〒675-0027　兵庫県加古川市尾上町今福71
TEL／0794-53-6011
アクセス方法／山陽電鉄「尾上の松」駅より北東へ徒歩15分／JR「加古川」駅より南へ徒歩30分

【W.O.クイーンズ】
愛知県豊橋市潮崎町24-1
TEL／0532-48-8278
アクセス方法／JR豊橋駅より徒歩30分

【プラネット　ギオ】
東京都荻窪5-30-16 MTCビル1F
TEL／03-3220-3402
アクセス方法／JR総武線、荻窪駅南口より徒歩1分20秒

【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分

ゲー事典　お断り：今回の記事中にあるものも含め、当編集部では永久パターンやバグ技等の具体的な方法についてのご質問には、お答えできかねますことをご了承ください。もちろん、各メーカーに問い合わせても教えてくれることはありません。

ジャンク新聞

第13号
平成13年1月30日発行
担当：はまー

寒いッス。手がかじかんで、ゲーセン行ってもすぐにゲームできないこのもどかしさ……。でも、ミスった時の言い訳にも使ったりして。

combo BBS 連続技掲示板

DC版の『ギルティギア ゼクス』、状況によっては最速でダウン復帰してくれません。確定するか否かは、手動で確認するようにしましょう。

燃えろ!ジャスティス学園：ひなた

ジャンプ強Ⓚ→⬇＋強Ⓚ→エアバースト｛弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→空中螺旋炎舞脚｝
（注：通常時もつながりますが、太陽学園教室ステージ用として投稿されています）　エアバースト始動技で天井に叩きつけたあと、跳ね返ってくると同時にジャンプ弱Ⓚで拾います。螺旋炎舞脚ヒット中は相手を常に天井へ叩きつけ続けるため、すごいダメージに！　（群馬県　君塚 一久さん）

並の強攻撃よりも痛い「天井叩きつけダメージ」ですが、キャラの相性によっては確定で拾い直せる模様。っていうか、これだけで7割ぐらい減る……（汗）。ボーマンやゆりかも大変なことになってます。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99：キング

●（しゃがんだジョン・フーンに対して相手が後ろ向きになるように）めくりジャンプD→近距離立ちD（1段目）→➡＋B→しゃがみA→強トルネードキック
しゃがんだジョン・フーンは、ほかのキャラよりのけぞりポーズが横に広く、かつ姿勢も低いので、変わったコンボが入ります。➡＋Bの終わり際がヒットするため、普段はつながらないしゃがみAがつながり、キャンセル強トルネードキックまで入っちゃいます。見た目もカッコよく、かなりお気に入りのコンボです。　（神奈川県　sayaloveDAI&Ayaさん）

キャラが非常に多いため、キャラ限定を探すのが大変な『K.O.F.』シリーズ。気長にいろいろ試していれば、時間の経った今でもなお、ネタが見つかるかもしれません。

ギルティギア ゼクス：チップ

●（相手ガードゲージMAX、密着から）足払い→γブレード→➡＋HS→毅式転移（K）→立ちHS→毅式転移（P）→｛近距離立ちS→遠距離立ちS（ジャンプキャンセル仕込み）→しゃがみHS｝→毅式転移（HS）→ジャンプS（ジャンプキャンセル）→｛P→K→S｝（ジャンプキャンセル）→HS→βブレード
いかにも忍者らしいコンボに仕上がりました。まるでメテオス○ッシュのようです。なお、ファウストには近距離立ちS始動のガトリング部分を｛K（ジャンプキャンセル仕込み）→しゃがみHS｝～に、ポチョムキンには➡＋HSを立ちHS、最初のジャンプSをジャンプK×2にする必要があります。　（たんばやさん）

メテオ○マッ○ュを知ってる時点で採用決定（笑）。まあそれは冗談として、昨今はガードゲージMAXも珍しくないゼクスの対戦風景、そういう時にしか決められないコンボにこだわってみるのもまた一興かと。

SECRET COMMAND DATA BASE
～バーチャファイター特集～

●バーチャファイター2
・エキスパートモード
キャラセレクト画面で「⬅⬅➡➡⬆⬆⬇⬇」と入力。
・スローリプレイ
試合勝利後にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを押しっぱなしにすると、リプレイがスロー再生になる。
・BGM変更
試合開始前にスタート押しっぱなし。1Pだとジャッキー、2Pだとサラの『バーチャファイター』の曲のアレンジになる。
・鷹が登場
ジャッキーステージで、1P、2Pともに「⬇Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ＋スタート」を入力すると、背景の鷹が飛んできて劣勢のキャラの頭上を飛び回る。さらに、この状態でCPU戦に負けたあと⬆を入力し続けると、鷹が負けたキャラクターをつかんで飛んでいってしまう。

●バーチャファイター2.1
・デュラル使用
キャラセレクト画面でスタートを押しながら決定すると、16分の1（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ同時押しなら4分の1）の確率で使用キャラがデュラルになる。

●バーチャファイター3
・デモBGM変更
オープニングデモが始まる前に1P&2Pのスタートを押しっぱなしにする。
・コマンド表示
クレジット投入後、Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ＋Ⓔを押しっぱなしでスタートすると、入力したコマンドがゲーム中に表示されるようになる（テストモードでコマンド表示の設定をOFFにしている筐体では使えない）。

●バーチャファイター3tb
※以下のコマンドはノーマルモード（クレジット投入後、レバーを⬇に入れながらスタート）限定。キャラセレ画面でカッコ内の順にカーソルを移動させつつ、それぞれのキャラでスタートを1回ずつ押してから、最後に使用キャラを決定する。
・文字キャラ使用（アキラ→リオン→パイ）
使用キャラが文字の集合体になってしまう（技やモーションは選択したキャラと同様）。
・相手を文字キャラに（アキラ→ラウ→パイ）
相手キャラクターが文字の集合体になってしまう。

こんぼ昔話
～入力の工夫の巻（前編）～

トリッキーなコンボほど、従来のスタイルでは入力がシビア（または不可能）なケースは少なくない。単純に構成を考えるのと同様、それを実践するための技術的創造もまた重要な要素。今回は、格ゲーの王道ストⅡシリーズが中心だ。

●ストリートファイターⅡ（ダッシュ、ターボ含む）：ガイル
しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→サマーソルトキック
立ち・しゃがみを切り換えつつ弱ⓀとⓅを同時に押すことで、擬似的に弱ⓀキャンセルⓅ攻撃が可能なのは、ストⅡプレイヤーなら常識ともいえるテクニック。ただ、このコンボでそれを行なうと、強Ⓟが出る前にサマーが暴発しやすい。それを防止するために、弱Ⓚ＋強Ⓟ入力で近距離立ち強Ⓟを出しつつボタンを押しっぱなしにし、一瞬おいて⬆→弱Ⓚボタンを離す、と入力する。ボタン離しによる空キャンセルを防止するためだ。

●スーパーストリートファイターⅡX：フェイロン
めくりジャンプ中Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ×2→遠距離立ち弱Ⓟ→烈火真拳（→裂空脚）
こちらは意図的に空キャンセルを起こすもの。通常、立ち弱Ⓟ連打からは必殺技を出せないが、連打キャンセルでしゃがみ弱Ⓟへつなげば、必殺技でキャンセル可能になる。が、フェイロンのそれはリーチが短く届かない。そこで、しゃがみ弱Ⓟの出始めを空キャンセルすることで、遠距離立ち弱Pから直接烈火真拳につなぐのだ。烈火拳に化けないよう、素早いレバー入力と正確なタイミングが必要。

●ストリートファイターEX：カイリ
・めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→魔龍裂光→豺狼兕手→神鬼発動
普通に素早く入力しても出せないことはないが、「➡⬇⬊強Ⓟ押しっぱなし⬊⬅➡⬊中Ⓟ押しっぱなし⬇⬊⬅弱Ⓟ」なら、ある程度レバー入力が遅くてもキレイにつなぐことができる。➡⬊⬇⬊⬅×2が、しゃがみ、魔龍裂光（➡⬇⬊＋Ⓟ）、豺狼兕手（⬇⬊⬅⬇⬊⬅＋Ⓟ）のすべてのレバー入力をカバーしている点に注目。さらに、この方法だとテンポがほぼ一定なので、慣れれば安定して出せるようになる。

情報求ム!
●**連続技掲示板**……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●**基板の裏側**……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

13

Roughnecks/
DragonLEE（作文）　G=ヒロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
そろそろプレステ2欲しいなあ……理由は旧プレステ臨終寸前&「スター・ウォーズ」DVD化。日刊ゲンダイによれば、イソノさんって今はアートネイチャーに勤務してるんだってね。伊藤かずえも大好き
dragon@blue.interq.or.jp

家でもゲーセンでも同じ質のゲームを遊べるなんて、すごく幸せなことだって思わない？

新世紀の始まりは 思い出と現実の中で。

泥酔してコタツ寝りしたまま新年を迎えてしまったDragonですが、みんなはどう？

ヒゴロウサン？

さすがに実家を離れて2ケタも年が過ぎると、自分の家だというのにどうにも落ち着かない。正月から岩男（not潤子）よろしくエロ単語連呼しながらパチンコ屋で時間を潰すのも芸がないので、軽トラ飛ばして十数キロ離れたかつての溜まり場、騒いでも文句がない郊外の一軒家という都合のいいアキラん家に向かう。

来たぜええ、と手土産に持ってきた「いいちこ」と「さつま白波」はチャリでアキラん家に来てた頃と変わらないデザインと味で、確実な二日酔いを保証してくれる。それとセットで飲んでいたDEANという赤箱のタバコはとっくに生産中止になってしまい、当時は気分だけのつもりで手を出したショートホープだけど今じゃ僕にとって欠かせないアイテムになっている。

テレビに備え付けだったゲーム機には何時の間にか電話線が繋がっているし、麻雀のBGVとして繰り返し見たせいでノイズだらけの『燃えよドラゴン』は今や見たいシーンをプレステ2が素早く呼び出してくれる。「ここで無名時代のジャッキー・チェンが首の骨を折られるんだよなあ」とボンクラトークは相変わらずだけど。

卓を囲めるだけのメンツが集まる頃、既に部屋の中はタバコの煙でリドリー・スコットお得意のスモーク炊き出し状態。焼酎だけで腹がゴボゴボになったタイミングを見計らってか、アキラのおかんがつまめる物を持ってきてくれた。匂いでバレバレなのに、慌てて灰皿隠したりしたっけ。

いいかげん指が雀牌とは別の感触を求めてきたので、即席『鉄拳タッグ』大会開始。会話には参加せずに黙々とコントローラーを動かす。

「あー、十キーって技出ねえなあ。だいたいタッグって何よ？　鉄拳3と変わんねえじゃん」

「うるせえなあ、駆け引きとかいろいろあるんだよ。ウチの工場の連中、双葉のナムコランドで毎晩対戦やってるぜ」

そいつら強いの？　ガード不能技を決められたところでキリ良く聞いてみた。アキラが即答する。

「ムカつくぐらい強えんだよ。プレステ2から入った奴らなのによお。俺なんか1からゲーセンでやってるっつーの」

数十分後、鉄拳とススムくん＆アンナちゃん以外はプライズ機が占めるスーパーのゲームコーナーで、新世紀2日目だというのに筐体に向かうゲームバカはウチらを含め約十人ほどいた。パチンコ、飲酒、カラオケ、コンビニで買えるゲームぐらいしか娯楽がない田舎なのに、同じ匂いのする奴らが。家に帰れば、アッパーバージョンをいくらでもやれるのに。レバーさばきもおぼつかないほど酩酊していたけど、こんな正月も悪くないかなと、思いつつ記憶は薄れていった。

翌日。二日酔いの身体で新宿行きの特急に飛び乗り、アキバのトライタワーを目指す。5面ジャンプでリセットだけは勘弁してくれよナーと思いつつ1面で終わってしまった「ラスタンサーガ」から立ち上がり、「エグゼドエグゼス」とデモ画面ホムで戯れる。こんなスタイルのゲーセンを運営し続けるには、入場料を幾らか取った上で現金を入れて遊んでもらわないと厳しいかもしれない。それも時の流れさ。俺は入り浸るよアハハー、なんて呟きながらソフト屋をうろつけば、ゲーセン版と寸分たがわぬドリームキャスト版『燃えろ！　ジャスティス学園』がもう売られている。

消費される時間は同じであっても、その密度を濃くするチャンスは今の方が高いんじゃないだろうか。ゲーセンリリース後に即サターン版が登場した『レイディアントシルバーガン』の例に直面した時もそうだったが、今ならもっと素直にこう思える。

ゲーセンだろうと家庭用だろうと、少しでも人目に触れるチャンスは多い方がいい。

ここからは業界向けの話になっちゃいますが、さて、数年後には粗大ゴミ確定の筐体とシステム基板を"殿様商売"まんまの価格で売り、現場がバカを見る構図が改められなければゲーセンに未来はないでしょう（直営店が全部ソフト喫茶になっちまうぜーッ!?）。遅れてきた黒船、韓国産の安い業務用も入ってくる。未だに現役でネオジオ筐体を使い続けるゲーセンが多いのは、再び費用対効果が高いソフトを望んでいるゲーセンの無言の抵抗と、電波っぽく考えてしまうのは俺ぐらいかしら。

家でもゲーセンでも同じ質のゲームを遊べるなんて、すごく幸せなことだって思わない？　開発陣の皆様、両方併せた上で回収できれば……なんてネガティブに考えずに、お外でも部屋の中でもウチのゲームに釘付けにしてやるぜええええ！ってぐらいの気概を期待します。勝手ながら全ゲーマーを代表して。

Dragonごときに言われるまでもないと思いますが、ライトユーザーなんてもう死語だと頭に叩き込んでおいて下さい。ほんの十数年前テレビ屋の連中がファミコン版のドラクエに危機感を抱いた時の構図は覚えていますか？　かつてのテレビ屋の立場に今のゲーム屋がいるとすれば、その地位を脅かす存在は……言われなくても判りますよね？　対象は膨大にして強大です。他のエンターテインメントと等価の感動を与えなければ、娯楽にしてはお客さんの財布に負担が大きいこのビジネス、破綻は時間の問題です。しなやかな気概を持って積極的に取り組んで……最後は康夫ちゃん風に。

編集者談！ 業務用が低迷っつったって、家庭用だってかなり厳しいのも事実。迎合ってのは非常に大事な要素だけど、ゲームソフト開発ってどこかバクチだったはず。ゲーム機がパソコンやAV機器的利用によって、安定感のあるニーズやウォンツに見えてきた。ただ、そうして売れるものを作ったって、それは果たしてゲームなのかな？　ちょっと疑問……。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

Text：Joe/年も明けてはやひと月。きっと、今日も楽しくエアバーストしていることでしょう。

今回はWWWを泳ぎまくる醍醐味のひとつ、CG（ゲーム関連）サイトがお題です。どのサイトも「自分の好きなゲームやキャラにこだわってるぞ！」というものを選んでみました。今回ご紹介するサイトの中には18禁やR指定もあるので、自分の年齢も考えてくださいね。

「ゲーム関連CGサイト」

サイト名　MIPS MIX MAP
サイト概略　フェリシアやルーミ中心。カワイイ系のCGが沢山待ってます。
http://www.geocities.co.jp/Playtown/6499/

サイト名　しのさん美術館
サイト概略　ワルキューレへの愛があふれるCGが見られます。
http://www.ddt.or.jp/~shino/

サイト名　NegEdge
サイト概略　キャライラストとコメントが楽しめる。その圧倒的数量には脱帽です。
http://www.geocities.co.jp/Playtown/8106/

サイト名　■ スタジオ コータ ■
サイト概略　管理人のCGに加え、圧倒的なイラスト量を誇るアイヴィーの部屋がグッド。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/1833/

サイト名　せっかくだから御殿
サイト概略　[R指定] お勧めはぽっちゃり系のワンダーモモ。R指定アリ。
http://www06.u-page.so-net.ne.jp/yd5/t-shio/frame.html

サイト名　ハッスル・タイム!!
サイト概略　豊富なバーチャロンのモデリングCGが楽しめる。
http://www.asize.net/~rinokata/

サイト名　河童ワークス
サイト概略　ジャンリーを中心とするデドアラファンサイトです。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/7114/

サイト名　Chelsea
サイト概略　バーチャを中心とした爽やかなイラストが見られる。
http://www2j.biglobe.ne.jp/~ikuko/

サイト名　SPEEDY WONDER
サイト概略　ギルティギア中心サイト。男前からかわいい系までとりそろえています。
http://pwing.milkcafe.to/

サイト名　私立調査団PSYCHOPATH
サイト概略　KOF中心で、重厚感がある独特なタッチのCGが掲載されている。
http://members.tripod.co.jp/GODLEO/

サイト名　SOUND MACHINE
サイト概略　餓狼伝説のビリーカーン・ファンサイト。CGと攻略が充実。
http://sebulba.undi.ne.jp/super-blaze/

サイト名　無理心中'S　日々是功夫
サイト概略　バーチャファイターのパイを中心にしているサイト。バーチャファイターリンクも充実。
http://www.sol.dti.ne.jp/~ayachan/vf/index.htm

サイト名　MONPASO
サイト概略　イラストはカプコン中心だがナムコ系もあり。別館にある野郎絵がグッド。
http://homepage1.nifty.com/pantaloons/

サイト名　Jackpot
サイト概略　ブラッディロアやギルティギアのCGやイラストがあります。
http://www2.gateway.ne.jp/~jackpot/

サイト名　ナコルルラヴラヴファイヤー殺られ隊！
サイト概略　ナコルルファンによるナコルルオンリーのCGサイト。
http://www3.org1.com/~minaduki/

サイト名　レインボーロード
サイト概略　柔らかいタッチのサイキックフォースイラストが楽しめます。
http://rainbow.oc.to/gallery.html

サイト名　PROJECT-RR
サイト概略　[18禁] 2DCGだけでなく3DCGのレイレイも要チェック！　18禁もアリ。
http://www.interq.or.jp/mars/kakogawa/

サイト名　a lighthouse keeper.
サイト概略　始まったばかりのサイトだが、色々なキャラのCGを扱っているサイト。
http://www10.tok2.com/home/ketoshi/

サイト名　葉隠へようこそ
サイト概略　侍魂とGGX中心。狂四朗のCGがとてもキレイでお勧め。
http://www.yume-hida.net/home/hagakure.html

サイト名　極の会デジタルSIDE
サイト概略　忍者キャラが中心だが、中でもメインは侍魂の服部半蔵。
http://www5b.biglobe.ne.jp/~mutuki/

サイト名　俺様SATISFACTION
サイト概略　神崎らいむ先生のサイトで、キレイなイラスト多し。
http://www.interq.or.jp/red/raimukan/

サイト名　あしっどはうす　with　猫天和
サイト概略　アトラス・ケイブ系。美作いろりファンは要チェック。
http://www.ne.jp/asahi/acidhouse/nekotenho/

サイト名　「E-KENIX」 Presented By KENIX
サイト概略　[18禁]「にんにん！」さんと「王彪」さんの共同CGが満載！　18禁アリ。
http://www.netlaputa.ne.jp/~kenix/

サイト名　Zwecklos sterben
サイト概略　ザ・キング・オブ・ファイターズの怒チームキャラに愛を感じるサイト。
http://naha.cool.ne.jp/ikari/

サイト名　picoalto
サイト概略　独特のタッチが可愛い、ゲーム系イラストがある。
http://picoalto.puni.to/

サイト名　Yaoi Japan ／やおいジャパン
サイト概略　鉄拳として三島御殿が内容充実。※注　女性向です。
http://yaoi.jpn.org/

サイト名　[ORBIT CYCLE]
サイト概略　マジドロの原画家によるマジドロCGを多数掲載。
http://tsukapon.pos.to/

サイト名　がさやぶ
サイト概略　繊細なタッチが特徴で、独特の美しさを持ってます。
http://www1.odn.ne.jp/gasayabu/

サイト名　taka's room
サイト概略　バカバカのコークファンサイト。複数名がCG作成に参加してます。
http://village.infoweb.ne.jp/~coke/

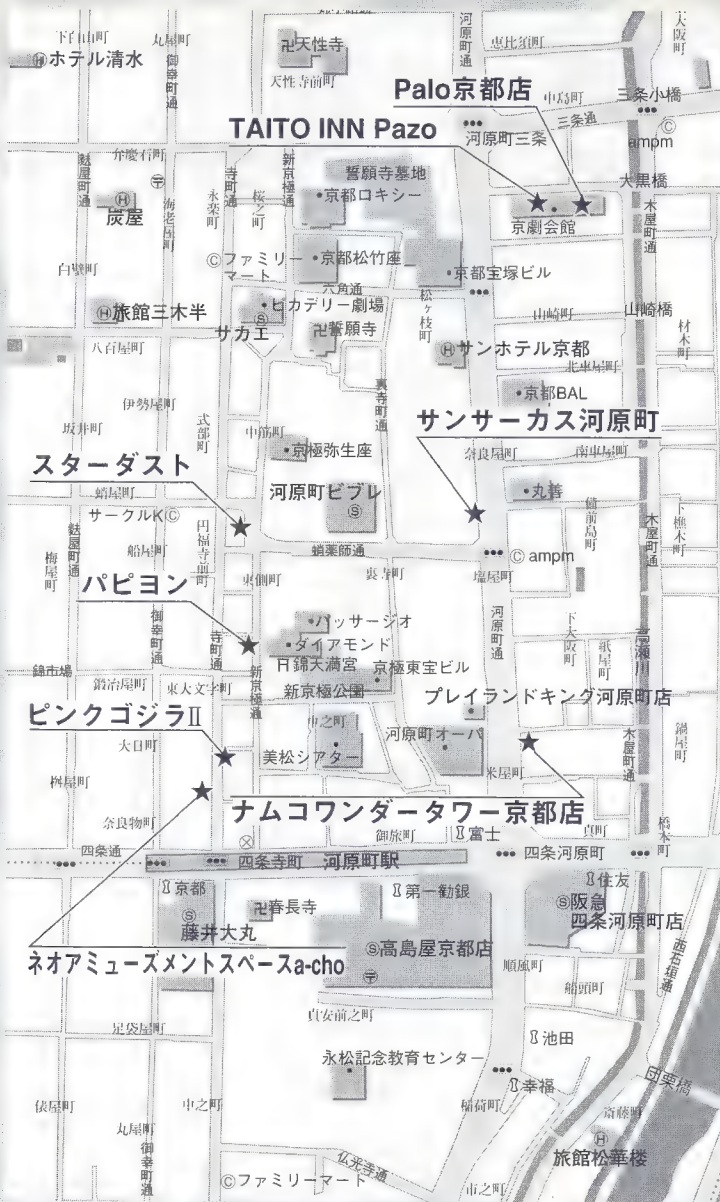
サイト名　りむりむ合掌団
サイト概略　リムルル中心のサイト。リンクしているナコリムサイトも要チェック！
http://www.din.or.jp/~rimrimex/

[18禁] このマークが付いているサイトは18歳未満の閲覧を禁止しています。

[R指定] このマークが付いているサイトは15歳未満の閲覧を禁止しています。

泳ぎ方PLUS

ということで、今回はCGサイトを色々と並べてみました。今までは「ストイックなお題が多いね～」トカ言われることが多かったのですが、もうそんなことは言わせません（謎）。やっぱCGはいいですなぁ～（嘆息）、またやります？　ということで、「ここ紹介して～」というサイトや扱ってほしいお題がありましたらinfo@arcadiamagazine.comまでご一報を。

日本縦断 ゲーセン探検隊 ゲームセンターマップ

イラスト：塩原パテオ
情報提供：DASH！DREAM君 大聖リース君

※記事中のデータは、取材を行なった12月下旬の内容によるものです。

◎第12章「京都ゲームセンター放浪記」

ひと昔前は、30万人もの学生がいた京都。そのせいもあって、ゲーム料金の低価格化をイチ早く実施した町なのだと、ある店長が言っていた。実際、取材したゲーセンのほとんどは、1プレイ50円の嬉しい設定だ。古風と今風が混ざり合った、四条の町並みを散策しつつ、ゲーセンを尋ね歩いてみてはどうだろうか？

a-cho姉妹店はプライズで勝負

ピンクゴジラII

●京都市中京区寺町四条上ル中ノ町543-2
☎075-213-2585
●営業時間：9:00〜24:00

●店員通信「1階はバラエティ豊かな景品をご用意。2階では最新の対戦ゲームから麻雀、パズルなどが落ち着いてプレイできます」
●調査報告「場所はa-choの斜め向かい。軒先のプライズ台に豪華景品が入っているので、チャレンジ魂をくすぐられる。ビデオゲームフロアの2Fでは、戦場の狼IIやウィローなどのオールドゲームをじっくりやりこむのもオツ」

●URL：http://www.aspirin.co.jp/acho/

ゲーム大会は毎回大盛況！

ネオアミューズメントスペース a-cho

●京都市中京区寺町四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F
☎075-251-2333
●営業時間：9:00〜24:00

●店員通信「繁華街のど真ん中で人の集まりが良いので、幅広いゲームを取り揃えています。イベントも多いので、ぜひお越しください」
●調査報告「VFRカップ戦などでその名を轟かせるa-cho。新作、名作問わず、対戦ゲームに列ができる活気のあるゲーセンだ。常時30人以上が集まるゲーム大会は、随時月1回以上開催。関西地区の上級プレイヤーが集結するぞ」

サービス&イベント情報

朝イチ1クレジットサービス、2月はDOC全国大会店舗予選！

イチオシ台　バーチャファイター3tb

12月初旬の「a-cho杯」には全国からチームが集まった！　DOC、GGX、ZERO3なども熱い！

●URL：http://www.aspirin.co.jp/acho/

ビデオシステムのクイズバラエティゲーム「すくすく犬福」に出てくるゲーセンのモデルとしても有名なa-cho。その縁で、a-choでは「すくすく犬福」が店長オススメ台になっている。他のゲーセンにも「犬福」を置いている店が多かったにょ。地元メーカー彩京ゲームのポスターがバリバリ貼ってあるのもチェキラッチョゥ。アシュラバポスターも貼らんかい！

激！アイコン情報 格 格闘ゲームが盛んな店 音 音楽ゲームが盛んな店 シュ シューターが集まる店 メ メダルゲームが多い店 安 全般的に料金設定が安い店 レ レトロゲームが充実している店 連 連射装置などのサービスのある店

フロア数で勝負！

サンサーカス河原町

●京都市中京区河原町通三条下ル三丁目奈良屋町299-1
☎075-212-3303
●営業時間：9:30〜24:00

●店員通信「各フロア毎に、色々なジャンルのゲームを取り揃えています。また、随時イベントやサービスも実施しています」
●調査報告「メダルゲームの部屋、占いの部屋、と部屋数はなんと10部屋。総合的なアミューズメントパークという感じのお店」

サービス&イベント情報
金色メダルは、50枚と交換してくれる。DOC新規作成者に1レースサービス。

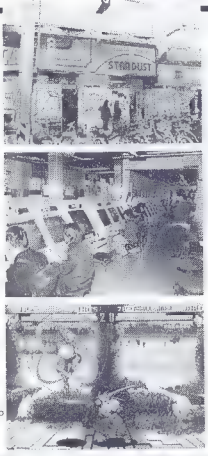
フウキの直営、アシュラバの聖地

スターダスト

●京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502
☎075-256-5603
●営業時間：9:00〜24:00

●店員通信「京都でも老舗の店です。燃えジャスも2台、対戦3本設定で好評稼動中です」
●調査報告「店先ではシール機が、店内では対戦格闘が熱い。19時頃から閉店まで、対戦の強い常連が集まってくる。店内の手書きポップはA-Froの常連さんが製作」

イチオシ台 アシュラバスター
もう入荷されたはず。みんな一度でいいからやってくれ！

柵隊長の京都豆知識

耳の穴かっぽじってよく聞け！ 京都住所の「上ル」「下ル」という表記の意味を教えてやる！ 上ルとは「北方面に行く」こと（下ルは南）。京の人に道を尋ねると、「×○通りを上がっておくれやす」とか当然の如く言われるぞコンコンチキ。北極星が探せないと、死兆星が見えてきちまうぞ。それじゃ、散開！

レトロに情熱を燃やす店

ゲームステーション Palo京都

●京都市中京区河原町三条下ル大黒町71-1 京劇ビル地下B1〜2F
☎075-221-6969
●営業時間：11:00〜24:00

●店員通信「ビデオゲーム全台50円!! コナミ系音楽ゲーム新旧問わず全台100円!! メダルコーナー充実拡大中！」
●調査報告「元ディスコのゴージャスな内装に、筐体をうまく配置してある。新作の音ゲーとビデオゲームは、上ランクの品揃えだ。景品の取りやすさ、内容にも細かく気が配られている。リクエストによるレトロゲームコーナーも人気は上々」

サービス&イベント情報
毎週土日、プライズ景品のバルーンラッピングサービス実施。レトロゲーム投票箱も有り。

イチオシ部屋 バーチャロン&スターウォーズルーム
SWトリロジーとバーチャロン専用の部屋。ブラックライトがいい感じ。フォースで人気再燃か？

●URL：http://palo-kyoto.virtualave.net/

BGMを迫力大音響で聴ける！

ナムコワンダータワー京都店

●京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354
☎075-254-0765
●営業時間：10:00〜24:00

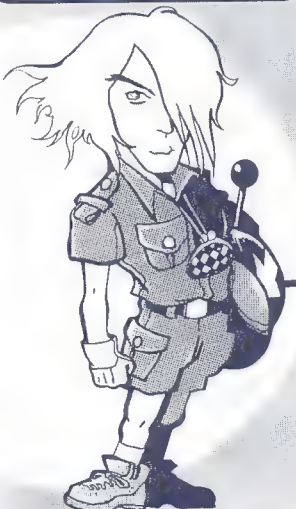
●店員通信「当店はB1から5Fまで、6フロアすべてがゲームの店。5Fにはオールドゲームが揃ってます」
●調査報告「ピカピカの店内はデートスポットとしても抜群のロケーション。新作とマニアックなゲームが満載の5階は、ゲーマーが絶対に満足できる極上のラインナップだ。ヘッドホン付きの筐体も多いから、音楽もばっちり堪能できる」

サービス&イベント情報
サウンドを強化したサウンド台、多他人数プレイの要望にもすべて応えています。

イチオシ台 今週のサウンド台
8機のスピーカーから流れるビッグビート！ ソフトは週替わり。スケジュールはHPに掲載されている。

●URL：http://www1.odn.ne.jp/wt-kyoto/

ひで隊員の探検夢日記

20日 2:00PM
某店長に「アシュラバスター巻頭カラー10ページでお願いします」と脅された。世の中には頑張ってもできないことが存在するって、飲み屋のおっさんが言っていた。

パーティーの打ち上げ後に

TAITO INN PAZO

●京都市中京区河原町三条下ル大黒町71-1
☎075-211-3774
●営業時間：10:00〜24:00

●店員通信「面白カツラの貸し出しをやっています。オールドゲームも結構あるので、覗いてみてください」
●調査報告「シール機、プリクラがメインで、カツラ貸し出しなどのサービスがある。2Fのオールドゲーム群に味がある」

イチオシ台 TBストライクボール
トラックボールでボールを射出。ナイーヴな操作感覚が新鮮。

音ゲー上級者が集合

パピヨン

●京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町533
☎075-223-1394
●営業時間：10:00〜24:00

●店員通信「フロアー毎にゲームの種類を分けているので集中して遊ぶ事ができます」
●調査報告「上級音ゲーマニアが集う店。ビーマニシリーズはバッチリ入荷。耳の肥えた常連たちの前で、グッジョブな演奏ができるかな？ 今号を持っていけば、TVゲームを1プレイサービスしてもらえるぞ」

イチオシエリア スパイクシリーズ
地下室で黙々とスパ三昧。渋すぎる。

京都タワーフォーエバー 関東近郊の人たちよ覚えているか!? 若かりし頃、修学旅行で京都に行き、自由時間にゲーセン巡りをしたことを！ 京都駅から歩いて2分の京都タワー内ゲーセンで、グラⅢをやり始め、1時間経っても終わらず泣く泣く捨てゲーした悲しみをっ。そんな京都タワーゲーセンは、地下と上の階にあることはあったのですが……グッバイ我が愛しのメモリー。

比叡山を背負ったハイスコア集計店

GAME'S Will

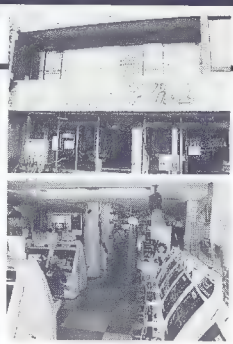
格 音 安 運

●京都市左京区一乗寺高規町20-1
☎075-711-1435 ●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：京阪線出町柳駅で叡山電車に乗り換え、一乗寺駅下車。改札出て右へ。

●店員通信「ゲームを楽しくプレイしていただけるように、目指しています。皆さんのご来店をお待ちしています」
●調査報告「週末の夜になると、関西地区のスコアラーが大勢集まる。音ゲー、対戦の大会も頻繁に開催。1Fのプリクラルームでは、小物や衣装の無料の貸し出しサービスあり」

イチオシ台

beatmania ⅡDX 4th style

ビデオデッキも完備。常連製作の譜面もあるぞ。ギャラリー用の椅子に座って鑑賞もOK。

サービス&イベント情報

大会時にサービスドリンクあります。

●URL：http://www.gameswill.co.jp

京都駅近くの対戦道場

プレイランドキング 七条店

格 音 安

●京都府京都市下京区七条通り烏丸西入る東境町187
☎075-352-3788 ●営業時間：8:00～24:00
●アクセス：京都駅から、京都タワーへの通りを七条通り方面に進む。

●店員通信「音ゲー、格ゲーは全国レベル。鉄拳タッグ、バーチャ3tb、週末問わず平日の夜にも強者が集まり熱く対戦だ！」
●調査報告「プライズ、大型、ビデオ、プリクラをバランスよく揃え、幅広い年令層に人気がある。2D、3D対戦格闘をやりこんだ常連が集まるので、修行に役立つ場所だ」

イチオシ台 **鉄拳タッグトーナメント**

店内には、お手製の鉄拳TTコマンド表が張り出してあり、連日20:00ごろから、強い常連がたくさん詰め掛ける。バーチャファイターのプレイヤーも多いのだ。

●URL：http://www11.freeweb.ne.jp./play/l_king/

鉄拳・VFの強豪ゾロゾロ！

ニューマンモス

格 安

●京都府八幡市八幡水珀18-10
☎075-982-1009
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：ゲー事典参照

●店員通信「金、土の夜、対戦格闘ゲーム（特にバーチャ3tbや鉄拳TTなど）が盛り上がっています」
●調査報告「メタリックな店内に並ぶ、名作対戦ゲーム郡がマンモスの武器。鉄拳シリーズの全国大会で、名を馳せた常連がいるぞ。週末は店内が人だらけで動けなくなるほど混雑する。場所がチト遠いが、ゲーマー心をくすぐるゲームセレクトは、それを補うだけの価値があるだろう」

サービス&イベント情報

1月か2月にVFRのポイントランキング戦を予定。

イチオシ台 **バーチャファイター3tb**

週末は、6台ある対戦台が埋まるという。取材時は常連の雄叫びが飛び交ってたぞ。

●URL：http://www.new-mammoth.com/

スコアラーへのサービス満載！

GAME'S MILK

音 安 運

●京都府宇治市大久保町北ノ山101-5
☎0774-44ー5770
●営業時間：8:30～24:00
●アクセス：近鉄電車で大久保駅西口下車。左に進み、不二屋のある交差点を右に進む。

●店員通信「スコアー環境抜群、マナー厳守の平和な店です（笑）」
●調査報告「スコアラーにとって至れり尽せりのハイスコア集計店。希望すれば、プレイの録画まで可能なのだ。もちろん連射装置は標準装備。店に流れる音楽は、すべてゲームサントラという事も魅力の一つ。基地が近いため、現役自衛隊員も、格ゲーをプレイしに来るらしい」

イチオシエリア **ビデオ録画筐体×4**

ステッガー1、ガンスパイク、ホットドックストームなどを自宅で研究しよう！

●URL：http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/

さあ涙を拭いてっ カリスマ堂新募集項目ー!!

●「オリジナルポップ&インストコンテスト」……ちょっと気の効いたゲーセンに行くと、筐体に店員さん手書きのインストラクションカード（遊びかた説明のような物）が貼ってある。

店員さんの絵心と、キャッチコピーのセンスが炸裂するオリジナルインストを投稿していただき、カリスマ堂に掲載することで、手書きインスト技術の普及に努めるのがこのコーナーの主旨。

さあ、店員さんや常連さんは自作のオリジナルインストやポップを、当コーナー「カリスマ堂」まで送りつけるべし。待ってるで。

こちらは京都府「スターダスト」村田君の作品。見やすい写真をよろしく。

●「理想げいせん像プロジェクト」……誰もが思春期に一度は考える、自分だけの『理想のげいせん像』。

そこでは、ひいきのゲームは永久に絶賛稼動中。喧噪も運営の心配もなく、誰もが楽しい時を共有できる……。

そんな、究極ゲーセン像を断片的に集め、至高ゲーセン設計図を完成させてみよう！

「隊長の究極ゲーセンってどんなのです？」
「ホロシアムがあれば、そこが俺の天国だ」
「安ッ。そんなんでいーの？」
「万人の理想が望ましいナ。輸送費が助かるチョロ筐とか」

すべての宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームセンターマップ」係
E-Mailでの投稿は、
location@arcadiamagazine.com

友よ安らかに眠れ……カリスマ堂

以前に当カリスマ堂でも紹介し、OLD GAME MUSEUMでも毎号紹介されていた、名古屋の名店ゲーマーズパシュトだが、昨年の12月30日に、健闘虚しく閉店となってしまった。

店を愛した常連の「マジっすか？」「っちゅうか、名古屋新聞に載りますよ！」という慟哭が、閉鎖直前の店内に木霊していたという。形見分けとして、常連に基板が配られ、ワイバーンF／O筐体も無事に引き取られたようだ。

パシュトよ、いままでありがとう！ 探検隊一同黙祷！

ニューマンモスへのアクセス：京都駅から近鉄電車で丹波橋駅まで。京浜電車に乗り換え樟葉駅下車。京浜バス3番乗り場から16bか16cのバスに乗り、「水珀（すいはく）」停留所下車。降りたらバスの進行方向に進み、国道一号線を左に進む。バスは1時間に2、3本の世界なので、タクシーを使ったほうが無難かも。店内では、ネオジオ版「あしたのジョー」が君の来訪を待っているぞ。

2000年12月17日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

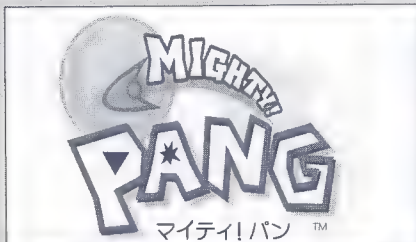
"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

シリーズ最高!?の超絶難度

ワイヤーで風船を割っていく、単純なルールで人気のパンシリーズ最新作、『マイティ!パン』。

世界各国を旅する全57面の「ツアー」、上級者向けの「エキスパート」、現れる風船をひたすら割っていく「パニック」の3部門で集計を開始した。

今作は難易度が非常に高く、現段階では点数稼ぎどころではないようだ。「エキスパート」だけは稼ぎ段階に入っているものの、「ツアー」と「パニック」は、まだ折り返し地点を過ぎたところ。今後、クリアするプレイヤーは出てくるのだろうか?

35面 **4,048,600**
CYR-WARダメ会長
ゲームコスモ町田店(東京)

エキスパート

ALL **1,157,000**
咆哮野郎-まJU
アババ天神橋店&ガムガム

パニック

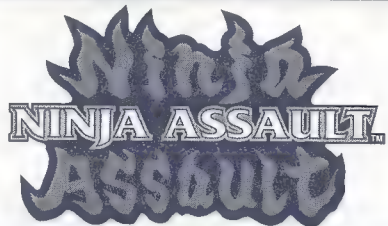
レベル62 **850,100**
今月のアミバはとの仕様-Ⓣ氏らしい
GAME'S MILK(京都)

2,801,280
TYO-チョイ@Gunners Nest
個人申請 タイトーインゲームワールド新宿店(東京)

狙え! ジャスティスショット

出現する敵の身体を外し、武器だけを狙い撃つ「ジャスティスショット」を決めると高得点。さらに、道中で出現するフロッピーディスク等の各種アイテムを素早く狙い撃つことも必要だ。

そして、ボス戦ではダメージをなるべく与えないようにして稼ぐ。2面ボスでは戦車本体への撃ち込み点が1発につき100点なので、かなり稼げる。また、最終面ボスは身体の同じ部分に撃ち込み続けると点数が上がっていくのも利用できる。

他にも、1面で猿の置物に連続して撃ち込むと点数がどんどん上がって、最高では1発につき1100点にまでなるという隠し要素も存在する。さらに、クリア時にはライフ1個につき2万点が加算されるので、できる限りダメージを食らわないのが理想だ。

1,359,040

TYO-チョイ@Gunners Nest
個人申請 タイトーインゲームワールド新宿店（東京）

見事ノーダメージクリア達成！

ナムコがNAOMI基板で送る最新ガンシューティング『ニンジャアサルト』。銃が非固定式のフリータイプだが、銃の重さがガンシューの中でも重い部類に入り、弾がなくなった時のリロードを素早く実行するのが難しい。また、連射を必要とする場面が多いので、指先の連射力も勝負の決め手になってくるのは間違いないだろう。

稼ぎのほうは、連続ヒットでコンボをつなげていくことが最重要。個人申請によると、このスコアでは1、2、3、6ステージでの全つなぎに成功したものだそうだが、ノーダメージクリアというのも驚きの一言につきる。また、現段階ではそれほど重要ではないようだが、敵キャラに頭部判定が存在し、そこを狙い撃つと得点が高くなるとのことだ。

トップのTYO-チョイ氏は『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』でもトップ経験のあるプレイヤー。しかも、今回の集計ではこの『ニンジャアサルト』だけでなく、『コンフィデンシャルミッション』でもトップの座に輝くという離れ業を演じている。"Gunners Nest"とは同氏が所属するサークル名で、ガンシュー専門の攻略団体だそうだ。

179,673,200

ISO
AMランドケンタゴン（東京）

トータルBUZZは10万以上

レベルアップ時の無敵時間にボス本体と重なり、瞬間的に多くのバズ数を稼ぎ出すのは、もはやバズの基本。特にXステージ、コア系のボスではレベルアップゲージの調整次第で点数が大きく変わってくる。

今回の集計でもトップをひた走るのは、前回同様ISO氏。他のプレイヤーに大差をつけて、ブッちぎりのトップだった。

シバ

2,096,600

SADAMU
トライアミューズメントタワー（東京）

ノーダメージで突き進め!!

恐ろしいことに、ボム未使用での2周クリアが最低条件となっている『ガンスパイク』の稼ぎ最前線。あとはボス戦でのザコ稼ぎと、ライフが上限に達した状態で回復アイテムを取ったときの2000点をどれだけ取れるかにかかっている。しかし、今回の点数は理論値に相当肉薄してきており、伸びる余地はほんの少ししか残されていない模様だ。

レム

75,066,010

T³-CYR-K.K
「熊谷はマニア向け」
レタス702（北海道）

斬って、勲章10万点

ナイトモードのソードを使うと、敵キャラを2機倒すごとに勲章が出現する（ボスや中型機はパーツ1個で1機分の計算）。これを画面外に落とさないで回収するか、ソードで画面上に弾き返すと、勲章1個がなんと10万点にまで育つ。よってステージ道中は、ナイトモードで進んでいくことになる。

しかし、敵を速攻で破壊しつつ、大量に出現した勲章を落とさずに回収するというのは、敵が多数出現する地点では非常に難しい。

また、2面後半の落石地帯と、6面の岩石地帯で出現する岩は斬りつけると勲章を出す。そのうえ、ザコ敵が岩にぶつかって自滅してしまい、勲章を損してしまう。しかも、この岩の出現地点はあろうことかランダムなのだ。一定時間無敵＋速度アップの「コア覚醒」をうまく使う必要がある。

©SNK 2000

10,386,460

橘 天音♡ひろぴん（BEE）

個人申請 セブンアイランド（神奈川）

撃ち込み点稼ぎ＋アイテム運勝負

メタスラシリーズの稼ぎと言えば、撃ち込み点と捕虜の救出。捕虜に関しては、ボス戦などの難しい場面でも全救出に成功しているようだ。

今回のスコア達成時の点数効率を紹介すると、1面83万、2面207万、(3万点アイテム×4)、3面307万、4面432万、モーデン465万、内部突入859万、ラスボス前960万となっている。

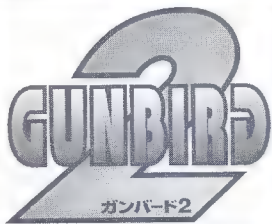
©SNK 1999

6,805,450

F117CLS-真MRX

個人申請 チルコポルト清水店（静岡）

2面クリア時242万！

撃ち込み点稼ぎとは、耐久力のある敵に対して得点効率のいい攻撃を当てていくこと。武器のない状態では、ノーマルショットや接近攻撃で根気よくダメージを与えていく。ちなみに、本作では5面最初の捕虜を助ける前にタイムオーバーで自殺し、敵兵士を多く撃つ稼ぎもある。しかし、最後にものを言うのは、2面のアイテム3万点運だということだ。

©1998 PSIKYO

マリオン 5,123,500

KMR

池袋プレイランドラスベガス（東京）

ノーミス、ノーボム、コイン160チェーン!!

2周クリア時のボムボーナスと、残ボムを9発ストックしてボムアイテムを取った時のボーナスが、どちらも10万点。そのため、ノーミスノーボムのほうが高得点を狙える『ガンバード2』。今回、キャラ性能を無視するかのような驚くべきスコアが、マリオンでたたき出された。

このゲームではボム10万点と並び、コインの「チェーン」という彩京シューティングの中でも類を見ない、厳しい点数システムがある。これはコインをタイミング良く2000点で取り続けた回数によって、クリア時にチェーン数×1000点が加算されるというもの。今回の160チェーンは2周目後半まで、チェーンをつなげたと思われる。ノーボムを達成するだけでも困難なこのゲームで、ここまで決めるのは並大抵のことではない。

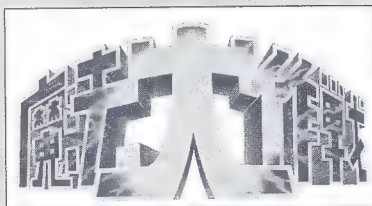
©SNK/サミー工業

4,253,500

JR北口徒歩3分パチンコギンザ2Fアトム

個人申請 銀座ゲームセンター茅ヶ崎店（神奈川）

最終面ボスで残機潰し

クォータービューによるシューティングゲーム。視点は特殊だが、稼ぎのほうは道中の敵を逃さず撃ち、ボスで粘って稼ぐというオーソドックスなものだ。あとはラスボスで残機を潰し、1機あたり16～17万点を稼ぐ。また、ボーナス得点は星アイテムが高いのだが、これと同じ得点が加算される「謎のボーナス」が、全面中の5カ所にあるそうだ。

©1993 RAIZING

3,739,960

MOL=CKDF=ふるえんも

ゲームコスモ町田店（東京）

4面ボス「バシネット」のビット命

本作の中でも、チッタは比較的難しい部類に入るキャラだ。そして、ハイスコアのカギを握るのは、4面ボス「バシネット」のビット攻撃。1個5800点のビットが1周目で4個、2周目では5個ワンセットで出現するのだが、この攻撃をしかけてくるかどうかは、まったくのランダム。運良くこの攻撃を連チャンしてくれた時がチャンスなのだ。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年12月17日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
スラッシュアウト	スラッシュ	14,862,610	穂積スラッシュ!	アイリン夢空間(岐阜)
	アクセル	15,853,068	?,?(ダメダメK,H)	個人申請 大宮ゲームプラザ(京都)
	カムイ	21,226,431	K,?(ダメK,H)	
GTIクラブ コルソイタリアーノ	上級	2' 23" 648	wzh.	GAME'S WiLL(京都)
ミスタードリラー2	1000m アメリカ	1,132,375	抜かれたし2000m やる予定 ISO	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
上海 ～昇龍再臨～	陰と陽	7,070	G.M.C.説教 T・H(約)	モンキーハウス本館(福岡)
バトルギア2	超初級	2' 21" 371	東松山どれみ(埼玉超初級委員会)	個人申請カルチャーパーク 東松山店(埼玉)
ロードランナー・ザ・ディグファイト バージョンB	超達人コース	29' 57" 00	KTL－EL2	個人申請ゲームステイション(兵庫)
三国戦紀 スーパーヒーローズ		203,134,100	PEKE	個人申請SKSゲームプラザ(茨城)
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2' 56" 723	RRL－渋谷 英毅	個人申請プレイランドいこい(東京)
デッドオアアライブ2	ティナ	1' 57" 84	生モー娘。最高でした ヨッスィー派(右)	アイリン夢空間(岐阜)
グレート魔法大作戦	カルテ	84,797,190	創刊号以来初めての全一!? 征木二等兵	えの木(高知)
ビートマニア フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	ドリドリ	1,900	たこまる(爆)(斧)	個人申請キングジョイ(愛知)
	ハッピー	2,097		
	レージーナチュラル	1,925		
	リミックス	2,443		
	ミックスドアップDCT	2,748		
餓狼 マークオブザウルブズ	ロック・ハワード	4,230,600	つらいって!リュー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	キム・ジェイフン	3,529,700	20世紀最後のネリチャギAES-茶柱	ゲームコーナー ヤングパレス(千葉)
	グリフォンマスク	3,388,800	(同)無しはキツかった－MK?	個人申請ゴールド 銀閣寺店(京都)
ストライカーズ1999	F－117ステルス	3,279,900	P&A	ジャスコ川西店 プレイランド(兵庫)
	F－4ファントムII	3,300,800	ダブルなしで大台 ISO	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	X－36	3,391,800	次回ダブル導入予定? RYP	個人申請AMランド キョンタゴン(東京)
パズループ	とことんモード	3,518,440	G.M.C.説教 T・H(約)	モンキーハウス本館(福岡)
F355チャレンジ	モンツァ	3' 30" 740	XRFみっき－MMP	個人申請エクシブワールド byセガ(群馬)
リッジレーサーV アーケードバトル	初級 昼	2' 11" 502	ZBL-LED. rf	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	中級 昼	2' 53" 610		
	中級 夕方	3' 17" 323		
	上級 夜	3' 23" 433		
リアルアンドフェイク フォトY2K		7,167,100	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
ギターフリークス 4thMIX	エキスパート	161,192,000	JTK	ゲームインダイエー(千葉)
キーボードマニア2ndMIX		5,135,182	msx	ゲームインダイエー(千葉)
ビートマニアIIDX 4thスタイル	テクノ	5,283	HIGE	ゲームセンターパスカル 大福店(岡山)
	7スターズ	5,932	AGO-9	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ナオキ	5,604	JFJにまご感謝 YST-すみれ姫	ゲームプラザ白山(熊本)
	ユーロビート	5,967	釧路真ビーマニ部屋 部長 井上(仮名)	釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)
ドラゴンブレイズ	クエイド	3,522,100	SYG-D. I	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ソニア	1,956,500(2周目6面)	KEN	AMランドケンタゴン(東京)
	ロブ	3,429,700	け～あい	プレイランドエフワン(宮城)
	イアン	2,771,700	SAI	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
1944 ～ザ・ループマスター～		26,355,790	来月からがんばります LAOS-長田仙人	えの木(高知)
カプコン VS. SNK ミレニアムファイト2000		6,324,700	SRP-45組 NTS(西)	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～		53,671	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)

ハイスコア講評

今回はあの人気ドライブゲーム、リッジシリーズの最新作**リッジレーサーV**から。発売から集計までの期間がギリギリだったためか、申請数は少なめでしたが、初回とは思えない好タイムが出そろっています。4部門を制したLED氏は、同シリーズではランキングに必ず顔を見せていた強豪プレイヤー。この活躍っぷりもうなずけるところ。次回、同氏の独占を阻むプレイヤーは現れるのでしょうか?

リアルアンドフェイクフォトY2Kは、一言で言うと、間違い探しゲーム。集計開始が遅れたことを、この場を借りてお詫びします。

キーボードマニア2ndMIXは、プレッシャーモードでのプレイが高得点のカギ。もちろん、リアルモードを弾きこなす腕前が必要なのは言うまでもありません。

ビートマニアIIDX 4thスタイルは、エキスパートの7スターズ、ナオキ、ユーロビートコースも集計開始。今、もっとも盛り上がっている音ゲータイトルであることは間違いないでしょう。

ドラゴンブレイズはクエイドとロブが、他キャラの2歩、3歩先を行っているという感があります。このスピードには、恐ろしいものがありますね。

スラッシュアウトは、アクセルのスコアに驚かされます。壁際でのチャージを使った敵へのコンボですが、やり方次第では2匹同時や、更にそれ以上の敵をお手玉することが可能との話もあります。

末尾の千点、百点単位での点数争いが続く、**ミスタードリラー2**の1000mアメリカは、今回もトップと2位の

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日	2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
ゲームセンター 電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘

⬅個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ストリートファイターIII 3rdストライク	ネクロ	8,981,900	20世紀最後のMSF AES-ニッシー西	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	ダッドリー	11,320,500	STAGE7ア○メの峡谷 対潜巡洋漢「汁」	えの木（高知）
	レミー	10,289,800	余分な点数をカット！！と非難され…。HAM	
ギガウイング	雷迅	244兆2781億7755万2650	両替士	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
	ヴィーダシュタント	286兆9825億3195万1790		
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	ライデン	2' 12" 41	2000年のシメはコレ 386R	プレイランドエフワン（宮城）
	アファームド・ザ・ストライカー	2' 30" 20	ストレンジ底力 S-RAI	
	アファームド・ザ・バトラー	1' 49" 97	CDライヴいくぞ！ HEK-417	
ウインターヒート	ダウンヒル	28" 12	KHJ	個人申請コスミックプラザABC（大阪）
	クロスカントリー	4' 34" 46		
ブレイカーズリベンジ		24,313,400	ガルト連合軍元帥 ガルト・シロウ	個人申請ゲームイングッディ21(東京)
ストリートファイターZERO3	春麗	9,999,999	破廉恥TA2	ゲームインみとや三河島店(東京)
	ユーニ	6,677,100	今世紀最大の謎AESって何？ 茶柱君ヘボイ	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ストリートファイターEX2	C.ジャック	3,327,500	陸の稲穂刈り対策を知事に請求するも…爆田	えの木（高知）
	七瀬	3,300,300	G.M.C.ZFC. URA㊣	ゲームコーナーフジ（東京）
ショックトルーパーズ 2ndスカッド	エンジェル	25,878,060	かお・ぼかーん！へれてぃっくさきお	個人申請タイトーイン空港通り店(愛媛)
ジョジョの奇妙な冒険	影ディオ	1,701,100	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
バトルサーキット	サイバーブルー	34,477,000	MTF-高下畑セイイチあと3万。	個人申請 ICサービス砧店（東京）
	キャプテンシルバー	36,270,500	P.C立川店様に感謝！高下畑セイイチ	
L. A. マシンガンズ		10,034,215	JKPもいまや遠し RDX-寛千代	個人申請新宿スポーツランド西口店(東京)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,628,560	KNN-はんばーぐみちる(ボ敵)	アミューズメントフォーラムモア(東京)
怒首領蜂	Bタイプ	704,468,390	KTL-NAL	アイリン夢空間（岐阜）
セクシーパロディウス	ひかる	6,822,200	所詮三流レベル	個人申請ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
戦国ブレード	翔丸	2,024,500	シャトルジャパン	プレイランドエフワン（宮城）
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,270,400	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
クイズ&ドラゴンズ		4,132,000	MTF-高下畑セイイチ	P.C立川（東京）
ストリートファイターII'ターボ	ケン	1,698,000	さかい	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
ナイトスラッシャーズ		1,811,000	カメラマン寸前	レタス702（北海道）
ファイティングホーク		2,040,450	当時の連なしスコアを連なしで抜いたもの。	レジャーパレス（北海道）
クイズF1 1・2フィニッシュ		4,465,500	G.M.C.説教 T・H㊞	モンキーハウス本館（本館）

差はわずか千点差程の厳しさ。また、500mインドは初回集計の68万千点のまま。同スコアが最終スコアになるのでしょうか？

ビートマニア フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルーはエキスパートコースの全部門が同時に更新！これはおどろきです。

ここにきて怪しい稼ぎが発覚してきたのが、**ストライカーズ1999**。これはボス戦でテクニカルを取ると同時にボスを破壊するというもので、成功すればボス本体の点数が2回入るという恐ろしいもの。5面以降のボスは3万点なので……。またステス、ファントムなどのタメ撃ちの威力が高い機体ほど、成功率が高くなるようです。

ブレイカーズリベンジは、負け無しと体力パーフェクトのボーナスが重要。しかし使用キャラは、これまでのショウではなくサイゾウに変わっています。個人申請用紙によると、サイゾウのスーパーコンボ点が高いそうです。

ストリートファイターZERO3の春麗はV-ISMでのカンスト達成です。前半4人とダン、キャミイ戦でドローを決めたとのこと。

L.A.マシンガンズは、ヨセミテコースのボス最終形態への撃ち込み命。1発につき1万点×それまでのコンボ数60ヒット×12発命中で、720万点稼いだそうです。

怒首領蜂のBタイプもついに7億点の大台に乗っています。コンボのパターンが進化したほかに、2周目7面のメカ蜂と正面切って戦い、部品を壊した時の弾消し点で50万点ほど稼いでいるのには脱帽です。

ファイティングホークは12月号の当方コメントに触発されたのか、あえて連射装置なしでの更新でした。ラスボスの護衛機をどれだけ撃てるかが勝負でしょうか。

12月17日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

最近は、家庭用と業務用がほぼ同時に発売されることも珍しくなくなってきました。そのうち、家で修行してゲーセンへ行くという流れが主流になるかも？

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,429,700	け～あい	ALL 残3 B8
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	2'12"41	2000年のシメはコレ 386R	ALL ライデン
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	1'49"97	CDライヴいくぞ！ HEK-417	ALL バトラー
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	2'30"20	ストレンジ底力 S-RAI	ALL ストライカー
★	戦国ブレード(翔丸)	2,024,500	シャトルジャパン	ALL

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	1,569,800	DORA-ZA	2-10 ラスボス
2	ギターフリークス 4thMIX(ノーマル)	143,117,600	S.D.Z	ALL
3	テトリスT.A.グランドマスター2(ノーマル)	156,916	伸ばします。SEB親方	ALL
4	テトリスT.A.グランドマスター2	8'33"08	速すぎ～。SEB親方	S1 メダル ST
5	アームドポリス バトライターBver.(上級)	12,258,200	DEB氏元気ですか? てーおん	ALL (9面) カー・ペット×3使用

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30 ☎[illegible]

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'18"76	はあはあマン	ALL(グリーン) マスター
2	グラディウスⅣ(3番装備)	2,006,100	ふたむら	3周目8面 連付
3	グラディウスⅣ(6番装備)	2,723,200	壁に激突	4周目9面 連付
★	ファイティングホーク	2,040,450	当時の連なしスコアを連なしで抜いたもの。	ALL 連なし 加藤賢子派♡
5	ライフフォース(2P側)	10,000,000+α	OAM-MRX®	16周目5面で達成

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	21,144,410	とりあえず WD MAS	ALL
2	グレート魔法大作戦(グリムレン)	68,853,950	ヘボスコア	ALL
3	バトルガレッガ(ガイン)	14,073,020	ヘッポコXYZ	ALL
4	パカパカパッションスペシャル	1,773,940	PIO	ALL マニアック XL ファンタ80%いかなかった
5	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	10'22"98	ASA	ALL S9

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,062,600	OGD	2-1
2	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,001,300	107%…T.Kiz	2-1
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,064,400	KOL	EX紅丸、マイ、ユリ ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,257,000	Y.K	CD同付 ALL
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(グリフォンマスク)	3,115,800	Y.K	CD同付 ALL

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	75,066,010	T³-CYR-K.K「熊谷はマニア向け」	ALL レム 連付
2	パカパカパッションスペシャル	2,427,970	417:生	ALL 91%-98%-95%
3	アクアラッシュ(上級)	467.61	ヤーイ排泄物君だ 排泄物君だー	ALL 連付
★	ナイトスラッシャーズ	1,811,000	カメラマン寸前	ALL 連付
5	USネイビー(F/A-18)	2,769,860	㊙版で抜くなって!!	ALL 連付

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(ボーカル)	2,674	You	ピカグレ 1,184 ALL
2	ビートマニアコアリミックス(テクノ)	3,196	BIG-R	ピカグレ 1,316 ALL
3	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	2,763	BIG-R	ピカグレ 1,195 ALL
4	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,343	BIG-R	ピカグレ 1,042 ALL
5	ビートマニアコアリミックス(アナザー)	3,367	BIG-R	ピカグレ1,440 ALL 498 795-687-656-729

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(500m インド)	666,385	NO.	ALL 連付 残×4 2'46"95 全回収
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	1,463,725	NO.	ALL 連なし 残×1 12'56"85 全回収
3	戦国ブレード(翔丸)	1,975,300	99.9%自分のパターン使用	2-7 連付
4	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	1,299,600	か○あげ君	2-3
5	ストライカーズ1999(X-36)	2,444,800	要努力[F]	ALL 残0 ボム3

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F奥 ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	648	Dr.ダークネス イリュージョン	ALL セス・テリー・チャン・アテナ
2	マーズマトリックス	540,484,630,050	SRX	ALL モスキート01 EXP 2308700
3	マーズマトリックス	687,905,420,070	SRX	ALL モスキート02 EXP 3053175
4	デッドオアアライブ2(サバイバル)	18,052,101	CNT	ALL 100人 かすみ
5	燃えろ！ジャスティス学園	1,241,400	参考スコア	ALL バツ、ロベルト、ひなた

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	1,341,200	AKI	ALL
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'31"06	2週間ぶりにプレイ P.O	レベル999マスター やる気なし
3	ティンクルスタースプライツ	2,299,630	ギガが出ないナリ(ヘタレ)	ALL メモリー 連付
4	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,129,930	大台あと一歩 PPP-TKN	ALL ノーミス 4'36"61 連付
5	ガンスパイク	2,016,600	YAS	ALL 中ボス自爆×1 シバ 同付

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビルB1 ☎048-526-7277

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	19,160,740	COP	ALL 残B×6 残サイドファイター×17
2	リッジレーサーV アーケードバトル(初級昼)	2'15"955	BOB	E.O.使用 T.T.
3	パンチマニア ～北斗の拳～	18,786,700	てんちよ(穴ウメ)	初級 ALL
4	パンチマニア ～北斗の拳～	30,922,900	てんちよ(穴ウメ)	中級レイ編 ALL
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,205	S.K	Ex

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

ARCADIA on WEB

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ハイスコア集計店HP：■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://www.anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/ ■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/

メーカーからのメッセージ

豪華賞品あり　中間締切（2/20）迫る!!

CAPCOM & ARCADIA合同企画第2弾 ギガウイング2 スコアトライアル

申請用紙はP52に!

イベント内容

■NAOMI版『ギガウイング2』を使用した高得点競争。
■一人用モードおよびタッグモードで集計。
■2月20日中間締切、4月17日最終締切（それぞれ消印有効）。入賞者には賞品を授与し、その栄誉を讃えます。

ルール

■使用するのは、カート（KINGFISHER）、ロミ（SPARROW）、リミ（RAVEN）、チェリイ（STORK）、ラルゴ（ALBATROSS）　以上5キャラ（5機体）とします。
■ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置の使用は、連射装置のみ認められます。
■申請は、規定の用紙に必要事項を記入のうえ、下記宛先に送付することで受理されます。
■申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。
ゲームセンターの方に必要事項の記入をお願いしてください。
■複数名から同じスコアの申請があった場合、順位は先着順とします。
先着の判定は、消印で行ないます。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
ギガウイング2スコアトライアル係

イベントスケジュール

現　在	大会詳細告知
2月20日	中間締切
3月30日	中間発表
4月17日	最終締切
5月30日	最終結果発表

CAPCOM　ギガウイング2

Q いよいよギガウイング2のスコアトライアルが始まりますが、参加するプレイヤーのみなさんに一言お願いします。

A ギガウイング2でも恒例のスコアトライアルが開催!!　前回のマーズでは驚くべき結果となったが、今回は万全を期している。10京じゃカンストしないぞ！　ひとりじゃクリアが大変だという人も大丈夫。タッグプレイで楽々クリア！　タッグスコアでチャレンジしてほしい。ついでにシングルスコアも応募だ。掲載率も高いぞ！（笑）　君たちの挑戦を待っている。我々を驚かせるスコアを見せてくれ！！

企画開発室 ソフトウェア課 アシスタントマネージャー 小林 義孝

セガ　コンフィデンシャルミッション

Q 今回、280万点というスコアが達成されていますが、これについてのコメントをお願いします。また、稼ぎのコツなどがあればお教え下さい。

A 280万点達成おめでとうございます！　開発中は230万点くらいが壁かな、と思っていたので予想外の高得点を出して頂いて非常に驚いています。
コンフィデンシャルミッションではゲーム中に存在する要素をできる限りスコア化するように心がけました。アイテムの獲得やイベント、ボス戦など、大量点を稼げるポイントはアルカディアを読んでしっかり研究して頂き、ノーマルエネミーのジャスティス＋コンボショットの積み重ねでさらなる飛躍を期待しております!!

ディレクター　熊谷 美恵

Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,835	最近週4休みだよ!! おはる店長ちくわ♡	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,777	ピアノ習えば良かったよ！おはる店長ちくわ	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	4,891	ボーナスどうせ少ねーよなあ。おはる店長	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,140	最近髪の毛切った上手な常連さん。	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,420	上手な常連さん。この人位押せたらなあ。	

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,096,600	SADAMU	シバ ALL あと一発喰らわなけりゃ
2	ミスタードリラー2	1,127,775	アシュラ	4'26"20
3	ペンギンブラザーズ	2,229,140	ぐったりⓂさん	ALL 残0 別ルートもやるか…
4	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	26,726,740	VTF-いの	ALL 453、139X、119X ダンゴムシ自爆
5	魂斗羅	2,709,700	お絵描き好きかもしゃむっぺー	ALL 所沢バンザイ!!

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3駅南ビルBIF　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	322,911,100	DEAD	ステージ4
★	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	161,192,000	JTK	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,668	END!	ALL コース 1 AAA
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7キー)	787,626	END!	
5	ガンスパイク	2,012,000	SEP-TEN	ALL ロックマン

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,324,700	SRP-45組NTS㊞	ALL EX紅丸、バイス、ダルシム、ユリ
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	3,300,800	ダブルなしで大台ISO	ALL 連付 1周121.4万
★	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,132,375	抜かれたし2000mやる予定ISO	ALL 連付 4'37
★	リッジレーサーV アーケードバトル(上級夕方)	3'23"433	ZBL-LED.rf	ALL ソラーレ
5	サンバDEアミーゴ Ver2000	8,719,200	初プレイ。月末にはなくなるさー あつし夫	ALL スーパーハードタブラブリース、ボサノバ

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック アニメロ2号	3,354	もっちー@打倒HIBI	EXエンディングハイパーきたろうがが
2	ビートマニアコア リミックス(ハード)	645,123	もっちー	
3	ドラムマニア 3rdMIX	334,193,450	WEN@MSR	ボーナス
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	472,700	H・H	テリー・裏やしろ・いおり
5	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	52,627	O・K	ポルナレフ 穴うめですよ。お父さん。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャアサルト	882,830	GCP☆DGC	9面まで
2	ビートマニアコア リミックス(ハード)	821,016	いちご部(成年コミックフロア担当)	HS1 BP×4
3	スラッシュアウト(アクセル)	12,412,864	20T	マスター
4	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	383,365	luce	
5	1944 ～ザ・ループマスター～	17,782,080	K.I	連付 ALL 2P側 100%×3

ゲームインみとや 三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイター ZERO3(春麗)	9,999,999	破廉恥TA2	ALL 連なし 同なし 竜バ無し！
2	マーヴル VS. カプコン 2	3,232,474,800	れっさ～	ALL ○P1落ち
3	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,032,480	破廉恥TA2	ALL 1ミス 6'38"10
4	ビートマニアコア リミックス(ボーカル)	2,685	破廉恥TA2	ALL AA オールコンボ
5	ビートマニアコア リミックス(アナザー)	3,454	破廉恥TA2	ALL 1000 コンボ達成

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	18,011,720	K.I	ALL 2P側 100%×6
2	グラディウスⅣ(6番装備)	2,584,500	Y.M	4-6
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,603,000	中村	ALL
4	マイティ・パン(パニック)	426,600	KOS-穴うめ君	穴うめ～
5	マイティ・パン(ツアー)	887,800	KOS-穴うめ君	てきと～

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ジェイフン)	3,529,700	20世紀最後のネリチャギ AES-茶柱	ALL 連同付
★	ストリートファイター ZERO3(ユーニ)	6,677,100	今世紀最大の謎AESって何？茶柱君へポイ	ALL 連同付 ノーマルモード
3	テトリス	265,084	今世紀最後のプレイカンストならずへポイ	連付 ノーマルモード
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(レミー)	8,874,500	20世紀最後の追い込み。21世紀に期待西	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ネクロ)	8,981,900	20世紀最後のMSF AES-ニッシー西	ALL 連付

P.C立川店

東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,074,100	愚民党	ALL バレッタ
2	ストライカーズ1999(X-36)	3,384,200	CON-GRE-RYP	ALL ノーミス ノーボム
3	ぐわんげ(賀茂 源助)	61,558,989	みこりん	ALL 銭 47705
4	ソルディバイド(ティオラ)	5,202,000	新小岩でも頑張って～おさる氏 O.Kより	ALL
★	クイズ&ドラゴンズ	4,132,000	MTF-高下畑セイイチ	ALL ファイター 3面118万

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	179,673,200	ISO	ALL Lv410 X-D 7060万 連付
2	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3300800	中野龍三	ALL 残3 B7 連付
★	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,956,500	KEN	2-6ボス 連付
4	ガンバード2(マリオン)	5,056,900	H.K	ALL MAX178
5	ガンバード2(バルピロ)	984,300	私は一般客です。	1-7 連付

ゲームセンターB-1

千葉県柏市旭町1-1-16中崎ビルB1F　☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'52"83	TEN	ALL S9 ST・SK
2	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	333,877	EGG-1	ノーマルモード ALL 3.19
3	ガンスパイク	1,927,500	KAI	ALL ロックマン
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,036,100	こし	ALL EX紅丸、ダルシム、庵
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヒューゴー)	7,908,300	でんでんムシ02号	ALL SAⅡ

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://www.gameboss.net/ ■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/ ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/ ■GAME CONDOR PARTⅡ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
締め切り日とその前日の2日間来なかったドラクエ君へ。「ヤル気あんの?」 byT

●**レタス702(北海道)**
カップ焼きそばだけ食って帰るのは勘弁してください。しかも、1日2食……。 byチャブロ原人境㊄

●**ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)**
当店の電話番号がかわりました。新しい番号は0166-53-7510です。住所は変わっていません。当店へ電話をおかけの際はお間違えないようご注意ください。

●**釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)**
今回より参加させて頂くことになりました、釧路スガイです。当店ではスコアをやってる人はごく少数ですが、これをきっかけに増えてくれるとイイなぁ~。というわけで、よろしくお願いします。 担当

●**AGスクエア盛岡店(岩手県)**
今回は、まりいさんが不在のため、私㊣T・kizが代理。AGのHPがオープンしました。見るべき所は、まだハイスコアとゲームリストしかないですが、これからどんどん更新(予定)です。

●**ゲームインダイエー(千葉県)**
最近、うちの店舗内は、季節を無視して暑いです……。特に、音ゲーコーナーは夏のようですが、寒いよりはましです。ぜひぜひ、御来店して堪能していってください(……暑さを?) byみず

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
あけましておめでとうございます。今世紀もトラタワを宜しくお願いします。合掌。

●**ゲームセンターポパイ(東京都)**
明けましたか? 森政権は無事でしょうか。えーポパイは無事! 木村さんと工藤さんが結婚しても無事! みんなハイスコアやってネ! 何だこの散文は! 無事無事無事無事無事無事布ッ袋エエエエ! byバーボン

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
たけぼ!!氏、ご来店ありがとうございました。また変な基板を持って来てくださいネ。 byURA㊄

●**Jam's下井草店(東京都)**
N君のお給料はめでたく忘年会&歓迎会に消えていきました。ごちそうさまN君! byでんちょ♥

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
当店ではロケテストを多く行ないますので、他のお店にないゲームを遊ぶことができます。ただし、テスト期間が2~3日という物もあるので、まめに足を運ぶと良いと思います。12月は5作品もきました。

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
ついにカンスト! 研究の成果が実りました。イベント情報やスコアに関しては、HPで見られますのでよろしく。 byザ☆NAGマン

●**タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)**
とりあえず環境は整えました。しかし、ニューゲームが入荷しません。それと人材ですね。あと2人ぐらいほしい。(中野氏のコメントより)とのことです。皆様よろしくお願い致します。

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
最近ウチの店ではハイスコアの盛り上がりが欠けています。みんながんばってください(てゆーか俺もか)。対戦はVF3がなぜか今頃はやってます。 byH・I・V

●**GAME BOSS(神奈川県)**
タイトー系の当店ですがセガのゲームがアツイです。バーチャロン、ガンスパイクの続編に期待してます。

●**マットマウスパートII(神奈川県)**
カゼが流行しているようで、ウチは店クルーとスコアラーがたくさんやられました。

(2000年12月現在)

●**夢空間ファンタジー(長野県)**
当店では、イベント満載、ニューゲーム&レゲーともに満載でみなさまのおこしをお待ちしております(う~ん、なんてありがちなんでしょう)。

●**アイリン夢空間(岐阜県)**
期間限定、地域密着型ハイスコアラー穂積スラッシュ現わる。

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(ロブ)	2,281,900	あーちゃんの友達	ALL 連付 残0 B×0
★	スラッシュアウト(スラッシュ)	14,862,610	穂積スラッシュ!	ALL 熊野ラウのライバル
★	デッドオアアライブ2(ティナ)	1'57"84	生モー娘。最高でしたヨッスィー派㊄	ALL 同付
★	怒首領蜂(Bタイプ)	704,468,390	KTL-NAL	ALL 残3 レーザー強化 Cボタン付
5	1941	14,591,700	あーちゃんとがんばった	ALL 連付 弥七1個落ち

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(チッタ)	12,239,950	すべてはきっとこの手にある	ALL
2	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,020,330	とーるちゃん元気?	ALL 2号機
3	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,025,060	注にささぐ!	ALL
4	ストライカーズ1999(X-36)	2,323,900	Ⓚ	ALL ノー勲章
5	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'23"96	BBB	ランク:S9

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(エキスパート)	726,600	CYR-森名人	ALL 連付 残0
2	マイティ・パン(ツアー)	4,048,600	CYR-WARダメ会長	35面 連付
3	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,289,500	中野龍三	ALL 残3 B8 ドラブレ休暇くれやあほ
4	メタルスラッグ3	10,073,190	大破	ALL 2ミス
5	魔法大作戦(チッタ)	3,739,960	MOL=CKDF=ふるえんも	ALL 1周183万

GAME CONDOR PART II

静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作 いろり)	31,676,780	美作党員11号 HGA-キリンまる	LIFE6分の4 穴ウメもうダメかも…。
2	グラディウスIII	572,390	353	9面 TYPE
3	サイヴァリア リビジョン	66,448,100	HGA-CPT(仮) PCG	Lv261 残3設定 2ミス ALL
4	ヴァンパイアセイバー(バレッタ)	816,500	ORI-AKAずきんちゃん	ALL ガロン有り?無しケズりKO 1回有り。
5	バトルガレッガ(ガイン)	15,829,210	ゆうしろう	ラスボス死!! くやし過ぎ!

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト(カムイ)	13,550,734	AXS(NAGさん見てますか?)	マスター
2	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,198,100	MAD	2-1 連付
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,028,065	AAF	ALL 連付 10'59"98
4	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	1,469,000	フィヨルドこなす	2-3 TB×9
5	リバーパトロール	999,990+α	MIA	2周目 35面

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッションスペシャル	2,606,300	HIL	1 97%-5 99%-8 99%
★	ギガウイング(雷迅)	244兆2781億7755万2650	両替士	ALL 連付
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	286兆9825億3195万1790	両替士	ALL 連付 4面64兆 6ボス 3.6兆落ち
4	1944 ~ザ・ループマスター~	25,064,930	AKA㊙	ALL 連付 最初から始める
5	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	1,421,400	パターン復元中	2-3 連付 宙返り満載

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2	2,073,820	HSTN☆神鳴流	連なし ノーミス ALL 11'07"01
2	サンダードラゴン2(2P側)	5,498,220	Mっぽい人	連付 ALL 8面 てきとう
3	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	374,032	SIG	ALL
4	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'59"68	SIG	ALL S9
5	コラムス'97	5,285	AAA	

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13 奇跡の弾道	34,568,990	JDF	ノーマル 975 69P ALL
2	パカパカパッションスペシャル	2,503,400	HLK	マニアック 95%-97%-97% ALL
3	ガンスパイク	2,020,500	㊙おさる	シバ ノーボム ALL
4	サイヴァリア リビジョン	73,281,600	不良社員M.S	ALL Lv278
5	ドラゴンブレイズ(ロブ)	1,167,000	PSD	2-1

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13 奇跡の弾道	340,023,710	やかんリサイタル実行委員会CHU	ストーリーモード ALL 968.2
2	がんばれ運転士!!(伊予鉄道)	537	なぜ8人乗った? NAL-T	プロ級 ALL
3	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'13"83	テトリス普及活動ANR北本	ALL S8
4	スラッシュアウト(アクセル)	10,609,965	D.N ケンケン	ALL
5	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	155,354,700	100Z	ALL

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,006,700	海乃にゃ(辛い人)	ALL バレッタ B×10
★	ドラゴンブレイズ(イアン)	2,771,700	SAI	ALL 残×2 B×2 P×2 連付
3	ペンギンブラザーズ	814,510	SOLID-S.S	ALL
4	燃えろ!ジャスティス学園	1,504,600	㋜	ALL 英雄
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,049,550	SOLID-S.S	ALL 連付

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	m 8'56"93	NSZ	ST金 SK銀
2	ミスタードリラー2(500m インド)	668,360	園長	ノーミスALL 連付 エア全取 2'31"23
3	モンスターランド	残ゴールド 6,179	あすたろと 隠れゴールド募集中♡	ALL ナイトA ハードS 連付 レバー連
4	スーパー上海ドラゴンズアイ(クエストモード)	83,300	るきふぇる	ALL ほぼゲ・ン・カ・イ あとはランダム千点の数か?
5	アームドポリスバトライダー Ver.B	17,506,180	全開MAB	ラスボスにて死亡 ソフ連付

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(テクノ)	3,244	AEF	2コース
2	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,393	KST	5
3	グレート魔法大作戦(ソロバン)	24,453,680	露○狂?	穴埋め1号
4	グレート魔法大作戦(グリムレン)	58,198,690	露○狂	穴埋め2号
5	グレート魔法大作戦(カルテ)	29,800,260	INE-die!!!	穴埋め3号

ゲー事典 ハイスコア集計店HP:■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm/ ■GAME's WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■GAME's MILK http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/ ■ネオアミューズメントスペースa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/

●GAME CONDOR PARTⅡ(静岡県)
年末年始は皆さん沢山遊べましたでしょうか。コンドル2ではレイディアントシルバーガンB連射付きで稼働中。他にグラⅢや怒首領蜂、KOF2000も未だ大回転中です。まだまだ寒いですが、皆様来てね。

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
2月4日(日)第13回ティンクルスタースプライッ大会です。バーチャロンVer5．66入荷しました。今、神凰拳が熱いっ！

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
新年明けましておめでとうございます(って遅い?)。今年もピットインをよろしくお願いしますね。よ～し今年はやるぞ～(なにを?)。
by店員OGー

●GAME-COLLEGE(愛知県)
ゲーム大会を定期的に催行しています。参加無料ですので、気軽に参加してください。ハイスコアも常時募集中です。

●遊ing ポイントセオラ(滋賀県)
ビデオ撮りの環境が良くなりました。常連の皆さんがオールドゲームの良さを残していこうとがんばってくれています。もちろん攻略にも役に立ちますよ。

●GAME's MILK(京都府)
wzh様、御協力有難うございました。それもこれも全てとの仕様-Ⓣのせいです。おーい、早く帰って来～い。
by剣聖布教委員会Ⓒ ANCHAN

●ネオアミューズメントスペースa-cho(京都府)
プロギアの嵐はいつでんねん(怒)。最近おもろいシューティングが少ないっすね。どうやってスコア集計を続けていきましょ? レトロもネタ切れやし……。

●タイトーインスタジアム(大阪府)
タイトーイン002スタジアムは新しくタイトーインスタジアムとなりました。スコアラーはいません…。

●ファイブオー 津店(三重県)
なぜかいまごろKOF'98とカプコンスポーツクラブが大はやり。どれぐらいかというと、新作入荷並?このさい、スポグラ対戦台にいっとく? ストⅢ3rd週1回無料の日もあるよ。

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
鳥取、米子等から来店してくださっている皆様、いつもありがとうございます。皆様からの御意見も参考に、これからも精進します。いつでも御来店ください。

●ゲームタウンスピリッツ合同集計(山口県)
ハイスコア出してくれ～頼む！
byらっきょ

●えの木(高知県)
当店の1944連射装置のボリュームが、相当な遅連になっていた事が判明。一般客のコスリの方が速い事から発覚。今までチャージ×2＋αの敵が、チャージ×1で破壊可能に。BMにも付けるか。

●モンキーハウス本館(福岡県)
フセインさんお疲れ様でした。
by常連一同

●遊道楽箱崎店(福岡県)
8号&ボーズ氏、12月9～10日にかけて熊本より遠征に来られた方々、及び12月9日のVF大会に参加してくださった皆さん、来店誠にありがとうございました。またのお越しをお待ちしております。

●プレイシティ FUNFUN店(鹿児島県)
今回よりハイスコア集計店に選ばれました。音楽ゲームに関してはかなりの強者揃いです。是非遊びにいらしてください。Ez2DJ2ndTRAXも入荷しました。

●友遊ランド(福岡県)
引っ越し完了!! 筐体&常連もおちついてきましたが……スコアがないちゅーか、かせぐゲームねえよ。なんとかせにゃイカンです。がんばるべえ。
byJAMA

●プラボ浦上店(長崎県)
新年明けましておめで玉三郎。今年も宜しくお願いしマンモス西はじめ。イエス！ イエス！ P.Sフセイン氏、来店有難うございました。次回は「アレ」で(笑)。スコアラー一同。もしかしたら続く。

●ゲームプラザ白山(熊本県)
㊙㊕など付かない当店でスコアを出してくださる方々には大変感謝してます。でも、ドリキャスコントローラは有ります。
by担当(当然連コインも禁止)

PS. Ez●DJ新作入荷(2nd)

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
OLDなゲームが入りました。ASO、スラップファイトなどなつかしい人はぜひ来てください！
byAve

●ゲームインナハⅡ(沖縄県)
日本のもっとも南のハイスコアを出せる店！ 本店は25周年。数多くの人々にささえられ、21世紀もよろしくおねがいします！
みそ汁

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'02"78	d/dS	STゴールド SKゴールド
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,115,290	BNK2-RIA	ALL ノーミス
3	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,116,475	BNK2-RIA	ALL ノーミス
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,973	YMG-○C	ALL
5	怒首領蜂(Cタイプ)	689,112,920	KNN-SSP-揚雲蒴死	ALL C-S 残×3

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	2,441,600	通信機はオレのもの 剣布委ⒸANCHAN	ALL ゆりか、恭介、ひなた
2	マイティ・パン(エキスパート)	787,900	wzh	ALL 連付
3	マイティ・パン(パニック)	850,100	今月のアミバはとの仕様-Ⓣ氏らしい	レベル62 連付
4	ゴルゴ13 奇跡の弾道	29,106,440	TNF	ALL ゴルゴモード
5	1944 ～ザ・ループマスター～	19,728,960	H.K	ALL 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	1,830,700	YUI	ALL 恭介、アキラ、委員長 フリーモード
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'48"70	RIE	ランクm
3	スラッシュアウト(スラッシュ)	8,753,315	天文部(2WA)	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	719	S.T	ジョー、マリー、セス、クーラ
5	究極タイガー	1,435,370	A・・	エリア167

ファイブオー 津店
津市浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	284,312,440	とよQ	ALL ショット強化 残×0
2	マジンガーZ	9,999,999+α	とよQ	ALL 2-6達成 グレートマジンガー
3	燃えろ！ジャスティス学園	1,631,000	参考シューター見習い ミッチーくん	ALL フリーモード
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,139,200	とみトゥア	2マッチモード
5	ナムコクラシックコレクションVol.2(ラリーXアレンジ)	575,490	UPI	ALL 残×2 スペシャルCP×1

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303A-breakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	35,480,460	MKT-SSP-うさうさ	ALL 4/6 円400 お代官様1倍♡
2	ぐわんげ(賀茂 源助)	49,882,242	ZΩT@きゅうり	ALL ×29524 残1 マス6メモリ 5ボム
3	雷電DX(初級)	7,208,920	しめさば	ALL ぼちぼちがんばります。
4	五月陣戦3	132,800	SSS	
5	バツグン SP.Ver.	99,999,990	鰹！[illegible]！鰹！	4周ALL TYPE-B

GAME-COLLEGE
愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	1,417,400	PON	
2	サイヴァリア リビジョン	54,602,300	T-S	
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,144,400	A98	
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	8,451,900	SHT	
5	ミスタードリラー2	1,324,345	HRO	連付 13'31"08

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,279,900	P&A	ALL
2	ティンクルスタースプライツ	3,144,807	M.I「まだ出せるのか?」	ALL ラン MAX49Hits
3	ティンクルスタースプライツ	3,074,196	M.I「ランの恋人合格スコア」	ALL シュミット MAX37Hits
4	ティンクルスタースプライツ	3,171,541	M.I「残1ですうー！」	ALL ティンカーリンカー MAX31Hits
5	ティンクルスタースプライツ	3,050,991	M.I「ねこねこ」	ALL ケスベー MAX32Hits

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(エキスパート)	1,157,000	咄哮野郎-まJU	ALL 連付
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'00"28	8'37カンストS9 なんでなん?㊩	ALL M
3	ガンスパイク	1,963,900	KMA	ALL ノーボム ロックマン
★	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)	2,270,400	PPR-KTL-IZK	ALL 連付
★	ストリートファイターⅡ'ターボ(ケン)	1,698,000	さかい	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,596	Afro	ALL HS
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,113	電脳雑技団-YMGⒸ	ALL HS
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(ロック・ハワード)	4,230,600	つらいって！リュー	ALL
4	燃えろ！ジャスティス学園	1,990,500	ARTA	ALL 恭介、ロイ、委員長
5	鮫！鮫！鮫！	40,000,000+α	J.O	8-8まで 連付

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	11,406,670	Clever-平MT 宍倉パワー37%使用	7ボス 宍倉さん私に力を……。
2	ストライカーズ1945PLUS	2,423,700	Clever-zap	ALL フライングパンケーキ 1周120万
3	消防士 ブレイブファイヤーファイターズ	642,628	D!?	ALL 総タイム忘れた 上が見えん……。
4	ブレイジングスター	30,121,340	Clever-zap	
5	スラッシュアウト(スラッシュ)	4,226,712	TOM	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブレイズ(クエイド)	3,522,100	SYG-D.I	ALL 残3 B×9 連付
2	グラディウスⅢ	2,189,410	HYAKU-KIK	4-2 B-TYPE
3	アウトゾーン	10,000,000+α	SYG-ガインの人	7-4にて達成
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,932	AGO-9	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	4,920	AGO-9	

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(エキスパート)	913,300	wzh.	ALL 連付 残0
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,130,580	JIN	ALL 連付 9'03"25
★	GTIクラブ コルソイタリアーノ(上級)	2'23"648	wzh.	ALL
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(レミー)	10,225,400	ヅガ夫	ALL 連同付
5	ギルティギア ゼクス(ジョニー)	61,679,300	店員 MIYA	ALL くんしょうモード

ゲー事典
■ゲームプラザキューティ http://www.ac.wakwak.com/~mito/ ■スーパーヒーロー倉吉店 http://www.fuuki.com/ ■モンキーハウス本館http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/index.html/

友遊ランド

大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,500	MARY	ALL
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,668	AAAA	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,993	すみれ姫	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,382	HIME	ALL
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,419	ますむ～	ALL

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	24,692,910	TKM-通りすがりのザ・フセイン	ALL 連付 残ゴールド138万
2	グラディウスⅣ(2番装備)	2,163,500	TKM-ヒマつぶしフセイン	連付 4-4
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,307,900	TKM-ビフテキ大僧正	ALL SNKグルーヴ EX紅丸・EXベガ 乱入×1
4	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,122,140	TKM-ビフテキエンジェル	ALL ノーミス エア ALL ミスド 連付
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,124,405	TKM-ビフテキエンジェル	ALL ノーミス エア ALL ミスド 連付

■1月21日締切分から追加(変更)されたルール

●テトリスTA PLUS
1月21日締め切り分から、【ノーマル、グランドマスター、ダブルス】で集計を行ないます(元々ランキングには残りませんが、隠しコマンドを使用したスコア、タイムは集計対象外とします)。

●スポーツジャム
賞金額で集計開始。連射装置の使用は禁止します。全競技選択コマンドは使用可。

●燃えろ!ジャスティス学園
フリーモードで集計開始。使用キャラは問いません。タイムリリースキャラの使用も認めます。ビジュアルメモリを使用して出現させた隠しキャラ、及びオリジナルキャラを使用したスコアは集計対象外とします。
※申請時には、使用キャラ名を必ず明記してください。

●ビートマニアコアリミックス
エキスパートモードのコース別【ボーカル、テクノ、リズミック、スーパークラッシック、セレクション、アナザー】と【ハードモード】の計7部門で集計します。

■1月21日締切分から集計を打ち切るタイトル

●テトリスTA
集計は1月21日締切分をもって終了とします。以降の締切からは、PLUSのみの集計になります。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計するタイトル

●アシュラバスター
●三国戦記2
●プラネットハリアー
●ダンスマニアックス2ndMIX
●ザ・警察官 新宿24時
●サンバDEアミーゴVer2000
●シャカっとタンバリン!
●ガンバリィーナ
●ブラッディロア3
●ペンギンブラザーズ

■次回2月18日締切分から集計開始予定のタイトル

●ギガウイング2
初回集計はキャラ別集計せず、全キャラ合同での集計となります。3月18日締切分からキャラ別で集計予定です(キャラ別の内容に関しては未定です)。

●コズミックスマッシュ
ルート別などは予定していません(1部門のみ)。

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	5,187	JFJにまご感謝 YST-すみれ姫	ALL
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,604	JFJにまご感謝 YST-すみれ姫	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,905	JFJにまご感謝 YST-すみれ姫	ALL
★	ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	53,671	EXR	ALL スタンハンセン
★	リアルアンドフェイク PHOTO Y2K	7,167,100	EXR	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,518,500	9ヶ月休んでましたY・S 333	ALL 連付
2	Gダライアス(オミクロン)	54,149,120	ほげほげ捕鯨隊3号 VAL	ALL 連付
3	エスプレイド(相模 祐介)	35,509,550	MKZ クリア重視	ALL 5/6
4	パカパカパッション	1,321,030	SSS	ALL 98-98-98-98
5	パカパカパッションスペシャル	2,577,860	GOD	ALL

ゲームセンターパスカル大福店

岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キーボードマニア 2ndMIX	4,228,692	TAC	READモード
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,111,915	DENSE-PAS-HOE	
3	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'14"26	もえ～	S9
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	5,283	HIGE	Ex
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,757	HIGE	Ex

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-25末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	636	鳳護亜依派♡かずと& 吉澤ひとみ派♡DUO	ALL マリー、クーラ、庵 アンディー やりはじめ
2	ナイトスラッシャーズ	1,616,200	吉澤ひとみ派♡DUO(バカ)	ALL クリストファー・スミス 10万おち
3	ナイトスラッシャーズ	1,232,600	矢口真里派♡ヤナギ	ALL 中国人女
4	ナイトスラッシャーズ	1,446,800	石川梨華派♡ダディフェイス	ALL ジェイク てきとー 10万おち
5	フック	5,177,000	ゲロゲロ派 トミー・ゲレロ	5面 ピーター てきとー 穴ウメ君

プレイシティ FUNFUN店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	11,721,080	NAGI-ASM-R STGヤッテチョ!	14面まで連付 クリアーしてないし、ヨワ!
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,654	BOB	499-630-818-822-885
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,427	MAO	全体的にベスト
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	4,910	LEC	ぢぇらしー HIT 10000VER
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,023,895	O.T	連付

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市3-3ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デスクリムゾンOX	189,883	FGO	ステージ6途中
2	F355チャレンジ(ロングビーチ)	3'32"987	O.S	レース
3	F355チャレンジ(スズカ)	4'33"467	O.S	レース
4	F355チャレンジ(SUGO)	4'28"975	O.S	レース
5	グラディウスⅣ(1番装備)	1,866,100	かぶこま～	3-7

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,565,400	DEO	2-3
2	ぐわんげ(シシン)	38,175,840	ムック	
3	ぐわんげ(柊 小雨)	32,732,004	さめっち	
4	ガンスパイク	1,695,200	LAN	ALL シバ
5	ガンスパイク	1,662,100	LAN	ALL ナッシュ

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	2,223,500	㊙長	ALL 恭介、ゆりか、委員長
2	ガンスパイク	1,736,200	寿	ALL アーサー
3	ガンスパイク	1,449,900	mhide	2-9 ナッシュ
4	バトルギア2(超弩級)	3'51"810	OOT	ALL C-クラス CIVIC-R
5	ストライカーズ1945PLUS	1,104,400	A.I	2-1 フライングパンケーキ

えの木

高知県高知市旭町 3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(エキスパート)	971,800	TOR	ALL
★	グレート魔法大作戦(カルテ)	84,797,190	創刊号以来初めての全一!? 柾木二等兵	ALL 連付 108/108
3	ガンスパイク	2,018,800	「目には歯を!!」HAMラビ法典	ALL 同付 1周93.5万 ロックマン.
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,316,500	とっぴんぱらりのぷー AAZ	ALL EX紅丸・ルガール
5	ポップンミュージック5	300,000	瑠璃	ALL チャレンジモード 85P

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。
※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア5月号掲載)は
2月18日(日)
までに出されたスコアで、
2月21日(水)
当日消印まで有効です。

モンキーハウス本館

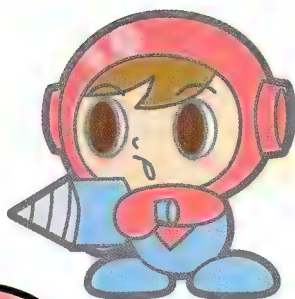
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	25,666,160	フセイン	ALL 連付
2	サイヴァリア リビジョン	121,310,600	.Z.	ALL
★	上海 ～昇龍再臨～(陰と陽)	7,070	G.M.C.説教T.H㊙	ALL 連付
4	パカパカパッション	1,340,070	あと少し	ALL
5	パカパカパッションスペシャル	2,511,300	よゆう	ALL

ゲー事典 アルカディア2月号の店舗欄において、アイリン夢空間のデッドオアアライブ2 {ゲンフー} のスコアに☆印が付いていませんでした。お詫び申し上げます。

アルカディア大賞＆ベストキャラクター賞記念

Mr. DRILLER ILLUSTRATIONS

右のラフを詰めた結果、「1」のスズム君が誕生。そして、「2」への進化にあたって、トータルデザイナーの指田さんから「ポージングバリエーションの作りやすいプロポーションへの変更」等が提案され、「2」のススム君に進化する。

ミスタードリラー

ミスタードリラー2

指田アイデア

ススム原案

開発過程のススム君原案。アンナちゃん、プチの原案らしきものも？　ディグダグっぽいキャラは、タイゾウの若い頃!?

MACKYコメント

ホリ・タイゾウ

「ディグダグ」シリーズで活躍した、偉大なるミスタードリラー第一号。スズムのとーちゃん。

キャラデザイナー
MACKYコメント

ドリラーとディグダグをつなげて考える人たちも多く、そんな往年のナムコファンのために描きました。父親としては駄目な人ですが、なんとなく憎めません。性格的には寅さんっぽいですね。

ホリ・ススム

本編の主人公。1Pキャラ。最高位「ミスタードリラー」の称号を目指し、今日も地底を掘り進む。

キャラデザイナー
MACKYコメント

やはり、産むのに一番苦労したキャラです。私が個人的にピンク色が好きだったので、ピンクのスーツを着せました。いま考えると男の子にピンクとは無謀な配色ですね。でも、ピンクのグッズがたくさんできてきて、ピンク好きの私にとってはとても嬉しいです。

トビ・タイヨウ

スズムの弟。現在は、別居中の母親（トビ・マスヨ）と同居している。現在5才だが、既にヘリコプター操縦免許を取得している。

キャラデザイナー
MACKYコメント

タイヨウは、お兄ちゃん子で甘えん坊。それでいて生真面目。そんなイメージで描きました。しかし、この年でヘリを操縦してしまうなんて……ホリ家の子供達って、みんな天才少年？

トビ・マスヨ

ススムのかーちゃん。「バラデューク」で活躍した、伝説の空間騎兵。ホリ・タイゾウと夫婦だったが、現在は別居中。

キャラデザイナー
MACKYコメント

マスヨは、子持ちの主婦なのにも関わらず、かわいくて好きと言ってくれる人が多いです。そういえば、ドリラーって女の子らしいかわいいキャラって少ないですもんね。ススムはお母さん似かな。設定は指田さんです（笑）。

ホリ・アタル

ススムの兄。父親と仲が悪く、数年前家を飛び出したまま行方不明。ドリラー連盟に所属せず、モグリのドリラーをやっているとの噂も。

キャラデザイナー
MACKYコメント

昔の少女漫画に出てきそうなキャラクターをイメージして描きました。クールでニヒルな奴です。自分でもかなり気に入っていて、「アタルってかっこいいよなぁ」ってつぶやきながら絵を描いています。ああ、かっこいい……

地底人

地底に住む人類以外の知的生命体。ブロックを主食として生きている。王様・大臣を中心とした階級社会構造を持っている。おそ松くんのように個体識別が難しいが、本人達はそうでもないらしい。

キャラデザイナー
MACKYコメント

地底人は、あまり迷わずにデザインが決まりました。男女の区別がなく両性具有なんですよ。ちょっと、かっこ良くないですか？

ドリラーワールドイラストレーションズ

「G」の存在が発表され、ますます広がるドリラーワールド。そのキャラクター達をここに一挙紹介！

ドリラー評議委員会

ススム君の父親、タイゾウを含む12人のミスタードリラーによって構成される、ドリラー協会の最高幹部組織。

キャラデザイナー
MACKYコメント

一気に12体のキャラを考えるのは大変でしたが、面白くもありました。見た時に懐かしい感じと言うか……。レトロSFが好きなので、そういった雰囲気につくりました。

ポチ

キャラデザイナー
MACKYコメント

ポチは、プチの御先祖様です。いまは、科学の力で霊魂を呼び出し会話することができます。評議委員会のメンバーの一人です。

くまちゃんまん

キャラデザイナー
MACKYコメント

以前からずっと、人並みはずれた能力を持つ熊ちゃんを描きたかったので、評議会の一員として描かせてもらいました。機会があれば何かに登場させたいです。

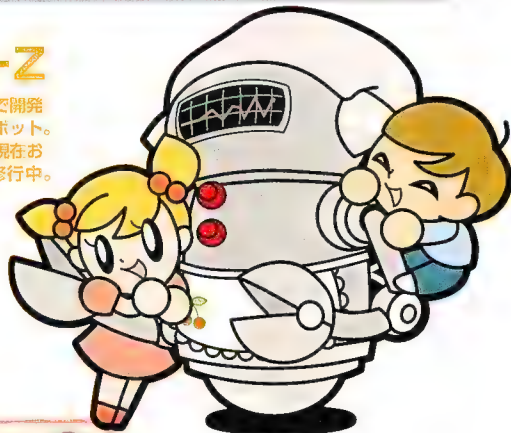
プチ

ススム君の愛犬。人語をしゃべる天才犬。花咲か爺さんの愛犬・ポチの子孫であると自称している。現在はススム君と一緒に住んでいる。

キャラデザイナー
MACKYコメント

プチは、すでにドリラー1の頃から出したいと思っていました。「少年と犬」という構図がやりたかったんです。[illegible] プチのファンも多いです！

ホリンガーZ

ドリラー本部の研究機関で開発されたヒューマノイドロボット。試作機。アンナの家で、現在お手伝いロボットとして修行中。ちとオッチョコチョイ。

キャラデザイナー
MACKYコメント

ホリンガーZは、まさしくレトロSFを意識して作りました。ただ、ごつごつしたロボットではなく親しみのある感じを持たせたかったので、どことなく執事の様なようにデザインしました。

王様

アンナ・ホッテンマイヤー

ドイツのエリートドリラー。スススム君のライバル。スススム君を始め、皆から（ドリラー協会からも）男と思われているが、実は女の子。しかし、普通名前で気付かないか？

キャラデザイナー
MACKYコメント

なにか一味違ったヒロインが欲しいなあ、と思っていました。あと、男の子のふりをしているシャイな女の子というのが好きなので……アンナはこう見えても、人一倍シャイなのです（恥ずかしい性格は、割と自分に近いかも）

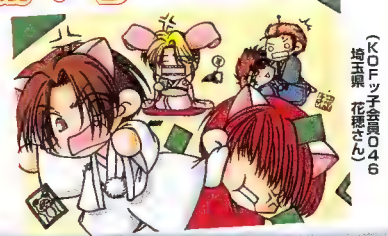
大臣

MACHY

ナムコのホリデーキャンペーン締切間近！

12月からナムコ直営店にて行なわれてきたナムコの「ホリデーキャンペーン」&「ホリ・スス厶大増殖計画&RIDGE RACER Vオリジナルグッズ」キャンペーン。いよいよ締切が2月14日と迫った。左のステキでプリチ～でワンダホ～な非売品グッズをGETしたくば、すぐさま54ページの情報を拝読すべし。ぬ。

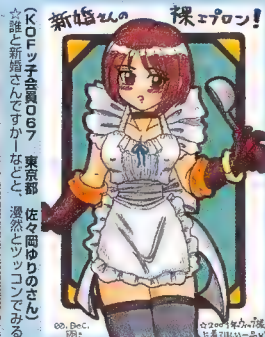
コフ KOFッ子ソサエティ

KOFの明日を担う次元最強の応援ページ

冬の寒さも何のそので我が道を邁進するKOF大好きッ子のための命綱、それが当「KOFッ子ソサエティ」でおま！　21世紀もKOF'98の「ヘヴィ・D！」のしゃがみ小パンチ並に暴虐無尽に展開していくということは、君と僕だけの秘密にしといてケロ！

Text：けろよそ

（KOFッ子会員046　埼玉県　花穂さん）

イラストレイションストライケル

今月も全国のKOF命っコから数々の力作が送られてきたでぇぇ。気合入れて見ィや！

（KOFッ子会員011　網走番外地　久遠堂梨花さん）
☆ネスツって入社試験あるんスかね。

（KOFッ子会員067　東京都　佐々岡ゆりのさん）
☆誰と新婚さんですかーなどと、漫然とツッコンでみる。

（KOFッ子会員039　栃木県　為川京さん）
☆本能に忠実すぎる男よ。

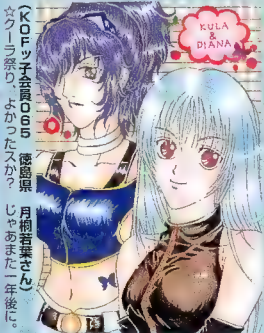
（KOFッ子会員022　大阪府　小川理絵さん）
☆シリーズが続けば、K'とドラマがありそうなのにね。

（KOFッ子会員033　三重県　猿天化G君）
☆生き様の濃さがマニアックじゃけんのう。

（KOFッ子会員069　大分県　ぽぷろばさん）
☆個人的にはカトちゃん飛賊が気になるのう。

（KOFッ子会員029　東京都　たもかおりさん）
☆実際に月を見て「思い出した」方も結構いそうネ。

（KOFッ子会員065　徳島県　月桐若葉さん）
☆クーラ祭り、よかったスか？　じゃあまた一年後に。

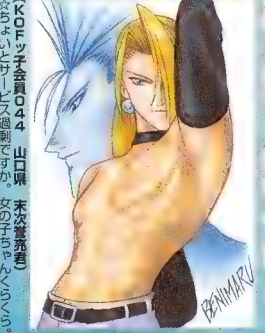
（KOFッ子会員032　大阪府　悟己沙也さん）
☆そうだね。今年もKOFで盛り上がりたいね。

（KOFッ子会員004　山口県　里見ミカサさん）
☆元は中国チームだったんだね。遠い昔のようだー。

（KOFッ子会員070　青森県　東雲遥さん）
☆肉食獣に安息はいらない。平穏という名の退屈を殺せ。

（KOFッ子会員068　神奈川県　みの虫さん）
☆初公開？　クーラのインナー姿。ちょいとセクシー？

（KOFッ子会員066　東京都　U-REI君）
☆気合入りすぎたら焦がしそうね。

（KOFッ子会員044　山口県　末次誉亮君）
☆ちょいとサービス過剰ですか。女の子ちゃんくらくら。

（北海道　水無月要さん）

新コーナー設立！　その名も「超空間SNK」！

唐突かつ必然的に決定した極秘事項をみんなに伝えておきたい！

実は、皆様に愛されて50年、KOFッ子の心の拠り所「KOFッ子ソサエティ」は、来月号で最終回！　悲！

しかし、その代わりといってはなんだが、5月号からはSNK総合ファンページ「超空間SNK」が始まるぞう。

内容はというと、カラーイラスト投稿をはじめ、SNKゲームについてのショート思い出話やコスプレなどなど。SNK関係ならなんでも来やがれこのヤロー！　という、威勢は人一倍のコーナーである。

てなわけで、今月からSNK関係の投稿を大募集！　昔の基板ものからネオジオ作品まで、幅広いネタをお待ちしております。

初回の小特集は「サムライスピリッツ」と「怒」の2シリーズ。サムスピシリーズの投稿は特に優遇するぞ！　さあ、SNK復活のその日を目指して、アルカディア編集部「超空間SNK」係まで投稿を送るのだ！

V・I・VAレイモンド！　発掘されたお宝の数々。

レイモンドからKOFッ子へのプレゼント!!

やってくれました、レイモンド様！　KOFッ子のために大量のプレゼントを提供してくれました!!

- ボイス入り目覚まし時計（京／庵）
- 京&庵グラスセット
- 京&庵マグカップセット
- キャンバスノート（98／99）各1名
- 98&99バッジセット（4枚1組）5名

グッズを所望する人は、ハガキに欲しいグッズ名を明記して「サンクスのレイモンド」係まで、容赦なく送ってくれ！

ゲー事典 5月号から開催予定の「超空間SNK」は、イラストやコスプレのみならず、文章ネタも大募集！　ひねりの利いた「SNK小噺」や「SNK川柳」など、SNKを題材にとった文章ネタもお待ちしております。「SNKカルトクイズ100」「SNKマニア度チェック」なども送ってくれるとうれしいでーす。もちろん、小特集の文字ネタもOK。投稿お待ちしております！

太鼓山打太郎のドンック人生相談

Q.最近、気合が足りないのですが……。

相談者・ニセJK

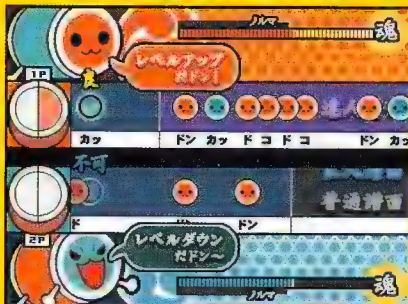
ほじめまして。私は某アーケードゲーム専門誌の編集を勤める者です。

今日相談したいことは「最近、気合が足りなくなってきている」という悩みです。気合が無いせいで、いつもすぐに眠くなってしまい、テレホタイムが終わるまで活動し続けることができません。これは、気合がないせいでしょうか? いっそ、寝ないで活動したいと思うのですが、最近はどうも自分の中の気合ゲージが減少してきているような気がするのです。どうしたらいいでしょうか?

ニセJK君の悩みは「気合が足りない」ということだが、そもそも「気合」というのは外から分け与えられるものではなく「己の中からいかに引き出すか」という点が肝要となるものだ。今のニセJK君に枯渇しているのは「気合を引き出すきっかけ」なのだよ。

そこで今回紹介したいのがコイツ、「太鼓の達人」だ。まあ、画面を見たまえ。流れて来る音符に合わせて太鼓を叩くという簡単操作が売りだ。そして、音符には太鼓の中心を叩く「ドン」「ドコ」と、縁を叩く「カッ」の2種類が存在する。

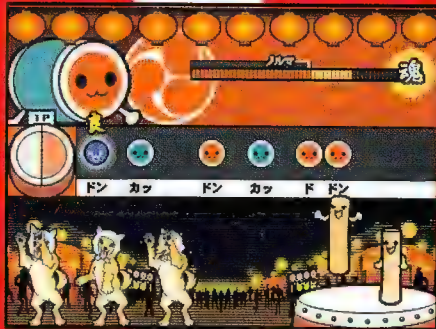
この「ドン」「ドコ」と「カッ」を上手く見分けて、魅惑のサウンドストリームを作り出すのがゲームの目的だ。オブジェの中には、連続して流れて来る「乱打パート」もあるので、ここぞとばかりに太鼓を乱れ打ちすると効果覿面だ。

ニセJK君も仕事中のブラッディロア3の過剰なやり込みを控えて、その情熱を太鼓の達人に向ければ、きっとキミの中の気合ゲージは元の潤いを取り戻すだろう。

プレイの内容によって、魂ゲージが常に上下するぞ。タイミングを掴んで、華麗にドコドコ打ち鳴らせ!

大和魂炸裂! かあちゃん見てくれこの勇姿!!

角刈りでフン[illegible]兄貴たちが、荒れ狂う日[illegible]かりに和太鼓を打ち[illegible]な風景に[illegible]抱き「いつかはオレも……」[illegible]朗報!

この度[illegible]ムコから、そんな[illegible]生き様を強制昇華さ[illegible]ームが発売されることと相[illegible]! それが「[illegible]の達人」! 太古の達人[illegible]、タイコ!

ルールは[illegible]が抜[illegible]簡単! [illegible]面に流れているオブジェに合わせて、バチを使って太鼓を叩くだけ! 余計なルールを省いた簡単操作で、瞬時にして君も太鼓番長! こいつはやるしかないぴょん!!

日本海の荒波を越えて、キミたちのゲーセンにも男の魂がやってくる! オレの気合を見てくれアニキー!

太鼓の達人

遊びをクリエイトするナムコから、またもや時空を超越した大胆不敵な新作が登場したぞ! その名も『太鼓の達人』! 読んで字の如く太鼓の達人を目指すという、至ってノーギミックなネーミングセンスに隠された愛と真実の物語を君は読み取ることができるか!?

Text：太鼓山打太郎

ゲー事典 どこで調達してきたかは知らぬが、この「太鼓の達人」に使われている太鼓は、激しい男祭りにも耐えうる本物志向の和太鼓だ。ゆえに、法外なまでにドコドコぶちのめしてもなんら怯むことの無い屈強なボディを備えているので、遠慮無しにダダツクと激しい打撃を加えてやろう。ただし、必ずそなえつけのバチで叩くようにするぴょん。

とにかく叩くしかねぇ！じっちゃんの名にかけて!!

この「太鼓の達人」のウリは、何と言っても単純明快でダイナミックなプレイが楽しめること。「ストレス解消ゲーム」の名に相応しい、現代人の疲れた心に活力をもたらしてくれる一品に仕上がっている。

「癒し」の時代が風化して「気合」の時代に突入しようとしている昨今、このゲームの登場は、今や希少価値となった大和民族のネイティブコンシャスを突き動かす一大要因となることは間違い無いかどうかは定かではないが、まあ、ゲーセンで見かけたら一度はやってみろと。そんな感じだ。

プレイ後の成績に応じて、神の視点から成績を採点してくれるその萌ゆー。

最初はおずおずと太鼓を叩いていても、曲が進むにつれてだんだんと気分が高揚し、そのうちにバチを持つ手は熱く燃え滾り、気が付けばかつて無いほどのドライヴ感が心を満たしてくれることに気が付くであろう。

どんなローテンションな輩も、一度このゲームをプレイしてみれば「オレもまだまだ飛べるんだ」と、心に新たな活力が沸くのは間違い無い。

人生に疲れたら「太鼓の達人」一択！　疲れてなくても一択と言えましょう！　ドン！

燃えるパッションを太鼓にぶつけてみよう！

太鼓山打太郎のドンツク人生相談

Q.CDを買いすぎて困ってます

相談者・マッスル北裏

こんにちは。ナムコ担当編集のマッスル北裏で筋肉。今日相談したいことは、「CDを買いすぎて困っている」という個人的問題です筋肉。息を吸うために空気が必要なように、僕はプログレが無ければ死んでしまう筋肉。しかし、そのせいでCDの置き場はないは財政は逼迫するわで、てんてこ舞いになっている筋肉。

何とかCDを買わずに過ごしたいものの、僕の中のプログレ魂は年々増大していく一方筋肉。指南乞うで筋肉。

A.そんな時は「太鼓の達人」をやるしかねぇ!

マッスル君とやら、キミはプログレの過剰なまでに深淵な世界に囚われすぎて、自分というものを見失っているようだ。そしてキミは「真実の音」を探し続けるために、CDを買いあさり続けるのだろう。だが、それはかりそめの代償行為。「他人の音」に依存している限りは、いくらCDを買ってもキミの心は満たされることはないだろう。

しかし！　自分自身にしか作り得ない音を求めることにより、君の欲求はたちどころに充足することになろう……そこで必要となるのが「太鼓の達人」だ！

「太鼓の達人」には、太鼓アレンジされた古今東西の名曲がてんこ盛り。永遠のシンフォニー「ドラえもん音頭」や、聴く者を昭和へと誘う「大ちゃん数え唄」、そして神奈川県民御用達・サザンの名曲「HOTEL PACIFIC」など、景気のいい曲ばかりをムッチリと収録してある。

自分で奏でる音の中にこそ、真実の光は見えるもの。マッスル君、今度からCD買う金があったなら、「太鼓の達人」をやりたまえ！

勢いだけは世界最強のコンピレーション太鼓サウンドを凝縮！　曲の総数は、やり過ぎ感も漂う20曲以上！

太鼓山打太郎のドンツク人生相談

Q.彼女が作れずに困っています

相談者・ポール小沢

ハジメマシテ、ポールデース。キンパツ、オシリダイスキネー。

トコロでソウダンなんデスが、ワタシ、カノジョがデキズにコマってマーす。ニホンにキテ、ミギもヒダリもワカラぬウチに「ダツイモン」にニュウモンサセラれて、ヒドイめにアッテマーす。

ダツイモンの桃杏オショウは「脱衣ゲーさえあれば本物はいらぬ」とゴウゴしてますが、ポールそんナのイヤでース！

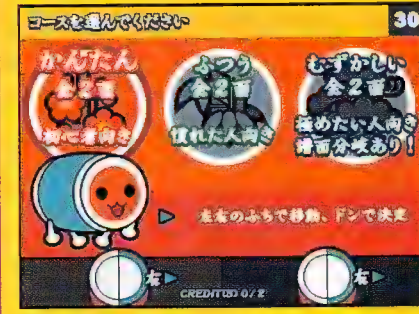
カノジョつくってシアワセになりたいデース！　ヘーオプ！　ヘーオプネー!!

ポールとやら、なんつーか貴様は根本的に人生設計を間違っちょる。彼女を作りたいのなら、まずはとっとと脱衣門と縁を切るが急務であろう。

だがな、人生、彼女を作ることだけが幸せと言えるのか?　彼女と過ごす時間……それもまたいいだろう。しかしその反面、それは「男を磨く時間」を失っているとも言えまいか!?　本当に、彼女と過ごす時間だけが人生最良の瞬間なのか!?　男として生まれたからには、孤高の魂に磨きをかけて、もっと高みにあるステージを目指したいとは思わないのか!?

彼女を作る以上の幸福を掴むには、そう、コイツしかねえ。「太鼓の達人」だ！

「太鼓の達人」には、貴様のような惰弱な精神の持ち主でもすこやかにプレイできる「かんたんコース」から、匠の技を極めた玄人も納得の「むずかしいコース」まで、プレイヤーの力量に応じて難易度を設定することができる。

自分に合ったコースを選び、一心不乱に太鼓を打ち鳴らせば、彼女がいないことなんか屁でもなくなるだろう。喝！

最初に用意されているコースは3つ。
自分の腕前に合わせて、遊びやすい難易度を選ぼう。

最近の大ヒット太鼓サウンドといえば「ミニモニ。ちっちゃー」などが連想されると思われるが、この「太鼓の達人」にも時代を疾走する珠玉のナンバーがこってりと収録されている。大野サウンドの真骨頂・ルパン三世のテーマ'78や、ゴールドフィンガー'99などが太鼓アレンジで収録されているってんだから、こいつぁおそれ入谷の鬼子母神って奴DA！

コングラッチュレーション！
シャカタンHP開設!!

http://www.syakatan.com/

©2000 FuriFuriCo.

朝日に向かってレッツタンバリン！

シャカっとタンバリン！

©SEGA 2000

Text：シャカっ党

同級生の友人たちが結婚ラッシュのなか、気が付けば新世紀早々編集部に宿泊。そんな荒んだ現状も、シャカタン叩いて一発解決、タンバ1枚あればいい！　君とボクのマジカルステージ、『シャカっとタンバリン！』を極めるしかないのですよ！

お待たせしました！　エクストラステージ出現情報堂々公開!!

エクストラステージ 使用曲と傾向

ダンス系～メドレー

使用曲：Fly High／ナンダカンダ／MAGIC／Be Together
●唐突に来るFLY HIGHシーケンスの玉際をキチンと見極めるのだ。

ハイスピード～メドレー

使用曲：青いスポーツカーの男／Driver's High／ROCKETDIVE／Sunny Day Sunday
●究極の超難度！　怒濤の連打とハイスピードシーケンスだ！

LOVEマシーン～メドレー

使用曲：LOVEマシーン／恋のダンスサイト／ちょこっとLOVE／ハッピーサマーウェディング
●LOVEマシーンは初出なので注意。ノリノリで楽しめる。

本格派～メドレー

使用曲：Love, Day After Tomorrow／DEAR／好きになってく愛してく／カブトムシ
●エクストラステージの中では難度低め。

懐メロ～メドレー

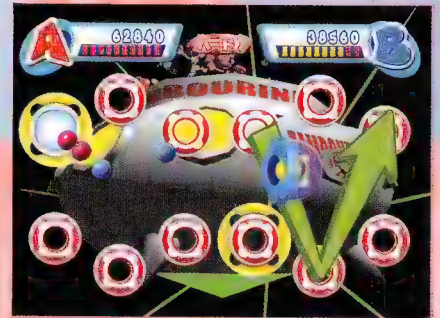
使用曲：狙いうち／恋のバカンス／UFO／TOKIO
●気を抜くと、アップテンポな後半しっぺ返しを食らうぞ!!

「まずHARDモードでプレイするタンタン！」
「あとは、全ステージの『オッケー％』を95％でクリアするだけタン！
がんばるタン～！」

ケロカスタンのエクストラステージ出現条件タン～！

ハードモードでは物足りない、アドバンスドタンバラーたちは注目！　前号でもちょこっと触れた、メドレーステージ「エクストラモード」の出し方を紹介するぞ。一定の条件を満たせば2曲目終了後にエクストラステージが出現する。だが、「ハードで95％以上オッケー」というのは、かな～り難しい。自分の得意曲を早く見つけ、洩れ出すほどの情熱でひたすら特訓あるのみだ！

右に、各メドレーコースの特徴を挙げるので、目標にしてがんばってくれたまえ。

→ハード2曲を95％で振り切って、この画面を拝むことができるかな？

またまた隠しモード発覚！　キミはスーパーハードモードを見たか!?

↑一見、普通の曲選択画面だが、その難易度はバリバリ高い！　出現コマンドは、続報を待つのだよん！

こちらがスーパーハードの曲目だで！

1.「ちょこっとLOVE」
サビの変則的なリズムパターンを見極め、Cランクキープで切りぬけろ！
2.「新・ラーメン大好き小池さんの唄」
裏打ちの混ざり具合が絶妙。サビの矢印シーケンスで体力を消耗するな！
3.「FlyHigh」
四方八方に飛び散る叩き玉と、連続振り玉を懇切丁寧にアタックするべし。
4.「Sunny Day Sunday」
アッパーアクションが続くので、腕の筋肉を温存しておいたほうがいい。
5.「ROCKET DIVE」
究極的難度！反射能力と腕の筋力をひたすら高める以外に攻略方法はない！

「エキストラも軽くクリアしちゃったし、シャカタンは遊びつくしたかな～」と余裕こいてるタンバラーに朗報！　って言うかデンジャラスなお知らせ！　ハード、エキストラを凌駕する超高難度の「スーパーハードモード」の存在が明らかになった！

出現法則は軍の機密だが、今後のアルカディア本誌、隣ページのシャカタンHPで発表していく予定だ。マスタータンバラーへの道は、長く険しい茨の道なのらーっ！

シャカっ党辞典　オフィシャルウェブサイト製作を手掛けているのが、有限会社フリフリカンパニーさんだ。もっとフリフリのことを知りたい人は、www.furifuri.com　までシャカっといってみよう。

ミニ シャカっとタンバリン Graphic Arts

タンバラー界期待の超新星アイドルが『シャカルくん』と『玲玲（りんりん）ちゃん』なのだ！　ゲーム中で、表情豊かにタンバリンダンスを披露する、二人のプロフィールを紹介するゾ。

バリッバリのスーパーアイドル、シャカルくん。大きなサングラスや自慢のコスチュームは、すべてシャカルオフィシャルだ！　タンバリン片手に大ハッスルのシャカルくんは、ドラマや映画でも積極的に活動していくとか。これからもシャカルくんからは目がはなせないね！

かわいい笑顔と軽快なステップで、たちまち台湾全土で玲玲フィーバー!!　そんな玲玲ちゃんがこの度、憧れのアイドル山口百恵さんの住む国、日本へシャカっと参上。タンバリンダンスで日本でもアイドルデビューし、モモエちゃんを越えるほどのトップアイドルになるという夢の実現を目指す！

シャカっ党サーガ

序章～バレンタインデイ果たし状の巻～

あらすじ：初代党首失踪のため、新党首にふさわしい在野タンバラーを捜すブチケン、柵太郎、編集網タン。敵対組織ずんずん教打倒まで、彼らの旅は続く！

柵「新党首を名乗る者から、挑戦メールが届きました」

渕「ほう、党首の器か否か、鑑別して……ぐう！　編集部内ペストの流行で、腕に激痛が走るというのか！」

戦わずして負けるのかシャカっ党!?　フィメールタンバラーからの、リリカル果たし状も募集しつつ続く♥

パーフェクト記録保持者らしい谷本。試練のすべてをクリアされると、党が乗っ取られてしまう!?

果たし状

シャカっ党党首殿へ

党首の名を懸けて、

是非、私とハードモードで

勝負されたし。　ククク……。

ゲーム専門学校バンビーナ谷本

党首バトル（仮）に備え猛特訓中。うさぎ跳び階段5往復のあと、「足を鍛えても意味ない」ことに気付く。

負けたら、シャカっ党解散！？

シャカT完成記念！！ プレゼントスペシャアアル！

これさえ着れば、今日から君もシャカっ党の仲間入りダス!!

上の写真のジャニーズ系お兄さんたちは誰かって？　ププッ。おいおい、俺たちだよ、シャカッ党さ。ついに完成した『シャカっとタンバリンオリジナルTシャツ』を着ているだけだい。

着衣一発でシャカっとファンキーになれる、『シャカT』を3名様にプレゼントだ！

プレゼントページをよく読んで、淡々と応募してくれよな。届くのは洗濯済みだから安心してね。

節分特別企画 シャカタン開発者 覆面トーク

アルカディア誌上初の試み、シャカタン開発者A氏、B氏、C氏による覆面トークだ！　マスク無くして語れない、開発秘話をとっくり聞いとくべし。

※開発者様の業界生命保護のため、仮名と覆面を使用しております。ご了承ください。

シャカタン覆面会議中……（想像図）
イラスト：羽生生純

――開発時に苦心したところを教えてください。

開発者A(以下A)「曲の制作が大変でしたね。もうお判りでしょうがオケを作り、そっくりさんが歌ってます（予算がないので原曲は使えないのです……）」

開発者B(以下B)「最終的に、コーラスにスタッフ動員したりして、3日位徹夜して作りました」

――なぜタンバリンなのですか？

開発者C(以下C)「マラカスの次はタンバリン（笑）」

A「某K社さんのスキルの高いゲーム性もいいけど、ライトユーザー向けの敷居の低さ、プレイヤーがギャラリーと一体で楽しめるノリノリゲーに最適な楽器として、タンバリンを選びました」

B「別案で、インターフェースにチアリーダーのポンポンというのもありました。こっちのほうがタンバリンより恥ずかしいですよね（笑）」

――「新曲はいつごろ？」

C「まだ秘密です。次も、モー娘。ははずせないぴょん（笑）。ここだけの話、大物アーティストの曲を鋭意交渉中です!　なんとひそひそ……」

（ここで覆面を被った上司が登場）

覆面上司「貴殿ら、来月の給料はメダル支給！」

A、B、C「ひっ、ひいいいいいいい！！！」

次号に続く……カモ？

シャカっ党辞典　羽生生純プロフィール……週刊ファミ通で、竹熊健太郎氏とコンビを組み「ファミ通のアレ（仮）」を執筆した漫画家。近作に、「ワガランナァー」「1ページでわかるゲーム業界」がある。現在コミックビームで「恋の門」を連載中で、単行本は1～2巻が刊行されている。3日で原稿アップというシビアな仕事を、シャカっと快諾してくださった羽生生先生に礼。

月刊ARCADIA編集部 責任編集

GGX MOOK

増刷完了

まだ、あきらめるな！あきらめるな！

『ギルティギア ゼクス』攻略本、登場。

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA Vol.1

GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA
ギルティギア ゼクス スラッシュエンサイクロペディア

- 2D格闘の極致と称された、美麗グラフィックを網羅！
- 本邦初公開の設定資料集。
- キャラクターの準備稿特別公開！
- 詳細なシステム解析。
- 各キャラクターの最速攻略（2000.7.26現在）
- アルカディア本誌で好評連載中「ガトリングアーティスツ！」出張版

他

頁数 176（AB変形版）

定価 **1,280円**（税別）

雑誌コード：61951-07　ISBNコード：ISBN4-7577-0184-5 C9476

『ギルティギア ゼクス』誕生の瞬間にさかのぼれ！

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA Vol.3

GUILTYGEAR X DRAFTING ARTWORKS
ギルティギア ゼクス ドラフティングアートワークス

- 怒濤の7,200枚を誇る『ギルティギア ゼクス』の動画を大量の誌面を使用して徹底的に公開！
- 石渡太輔氏によるキャラクターシートなど、制作過程の生々しい痕跡を全方位初公開！
- 前作『ギルティ・ギア』の設定から、ギルティギアの世界の骨格の情報を採録。
- 『ギルティギア ゼクス』への布石となる、『ギルティ・ギア』エンディングを完全収録。
- ソルの描き下ろしイラスト、サントラCDジャケット、用語解説、用語集、年表、トレカ集等々の資料で、ギルティギアの世界を徹底的に網羅。

他

頁数 248（AB変形版）

定価 **1,480円**（税別）

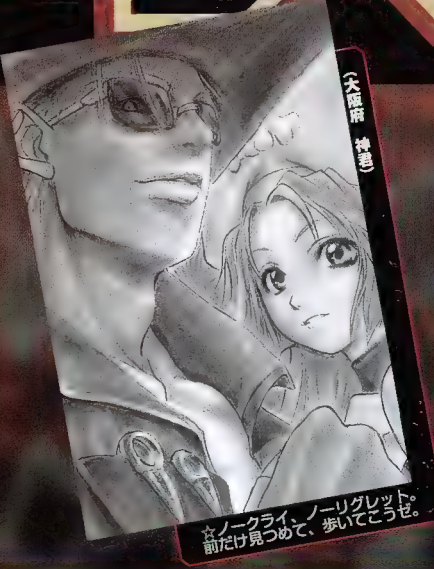
雑誌コード：61951-17　ISBNコード：ISBN4-7577-0301-5

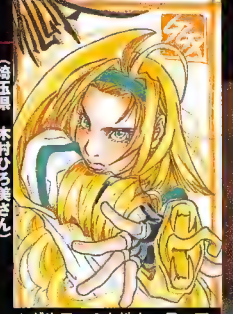
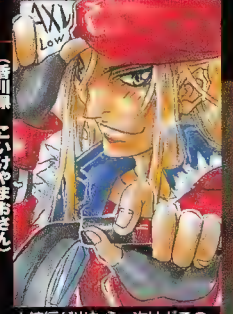
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にて注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー　電話(03)5351-8202　http://www.arcs.ne.jp/direct/
ARCADIA on WEB http://www.arcadiamagazine.com/

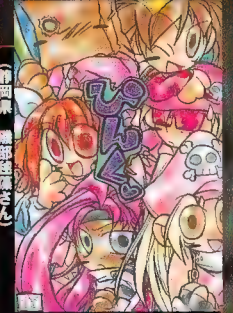
株式会社 エンターブレイン

GUILTY GEAR X アソシエイションXR（ゼクス・リターンズ）

アルカディア2000年12月号で感動の最終回を迎えたカラー版・アソシエイションX。しかし、編集サイドの計らいにより、2001年1月号で舌の根も乾かぬうちに復活を遂げた。そして、今度こそ円満に最終回を迎えたと思いきや、編集サイドの謀略により再々復活！　それもこれも読者の皆さまの熱烈な投稿があったからこそなのだ！　てなわけで、再び蘇ったカラー版アソシエイションX！　A-Fro宛てに来ていたギルティ投稿と、ガトリングアーティスツのストック分を合わせて、ここぞとばかりに大放出！

暫定復活！　今年もギルティギア ゼクスがゲームセンターを熱くする！

（大阪府　神君）
☆ノークライ、ノーリグレット。前だけ見つめて、歩いてこうぜ。

（千葉県　加川ガル吉さん）
☆人とギアとの境界線。力の有無だけが、決めるのですか？

（埼玉県　木村ひろ美さん）
☆ギルティの女性キャラって、精神的に強い人多いですよね。

（香川県　こいけやまおさん）
☆続編が出たら、次はどこの時代に飛ばされるのやら。

（山口県　らいせゆきさん）
☆やっぱり、このコンビが一番しっくりきますよね。

（静岡県　磯部毬環さん）
☆凄くエキセントリックな集団だし。今夜、桃色倶楽部でって感じ。

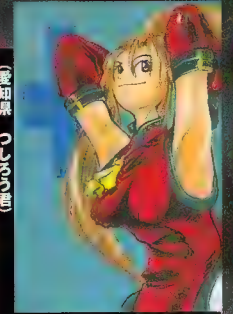
（埼玉県　水無月皇さん）
☆いや、頑張ってるぞ感が出てない？　そこそこに。

（新潟県　八坂あづささん）
☆美形の顔だけは殴らないという習性があるのでした。

（岡山県　角々鹿々君）
☆乙女ちっくな一枚。だって年頃ですもの。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆容赦なく無頼してますよね。はっぱが似合うのう。

（岐阜県　博多明さん）
☆焼きアフロ……。食ったら悶絶必死か。

（大分県　ぽぶろぼさん）
☆バラが似合う男っつーのは、一朝一夕にはなれないのです。

（愛知県　つしろう君）
☆「オレ流ジャム」って主張が強く出てますな。

（東京都　ハルボー君）
☆生きる目的は違えども、譲れぬ魂の色は同じなのさ！

（島根県　橋本龍さん）
☆全キャラ「ぷち」で出ればよかったんですけどにぇ。

（新潟県　あづさ&夕弥さん）
☆これにメイを加えれば、日本人トリオの完成ですな。

（福岡県　たこさん）
☆季節ネタの節分でいす。鬼柄が妙に似合ってるじゃーん。

ギルティギア プチ WSCで堂々登場！

（埼玉県　煮炊くさん）

期待のニューハード・ワンダースワンカラーにて、先日発売されたばかりのホヤホヤ超新作と言えば、そう！『ギルティギア プチ』！

気軽に遊べる本作品は、携帯ゲーム格闘の常識を覆す面白さ！　デフォルメされたギルティキャラたちが、表情も豊かにポケットサイズの激闘を繰り広げるぞ。

本作品には、コマンドのナナメ入力を手助けする「ワンダーコイン」という、本体ボタンに取りつけられる特殊アイテムも添付！　コイツでコマンド入力も楽々、よりゲームも快適に遊べるって寸法DA！

ヘヴィなギルっ子は当然だが、アクションゲーム好きなアナタにもお奨め！　ワンダースワンカラーの実力をとくと思い知るがいいさ！

これ一本でどこでもギルティ！　授業中にプレイして没収されんなYO！

四千五百円で絶賛発売中!!

カラーになったり1色になったりと、何とも流動的な当コーナー「アソシエイションゼクス」では、皆様の投稿をお待ちしております。カラー・1色、どちらでもOK！　キミのギルティにかける熱い情熱を誌面にぶつけてくれ！　CG投稿や合作投稿などなど、気合の滾るままに送ってくれるとうれしいぞ！　ちなみに、次回のアソシエイションもカラーの予定です。

コスプレ プレイスタイル Vol.12 PLAY STYLE

文／中里 毅（COSPA/SKP）

Feel so good style

コスプレネーム／シファ・ゲベ
キャラクター／ヴァンパイア　フェリシア・ガロン

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。
今回はコミケで取材させていただいたヴァンパイアセイヴァーから
ガロンとフェリシアです。
高レベルの仕上がりに担当もビックリ（ ）

コミケット取材です！

皆様こんばんは～。コスパの中里です。
今回は冬のコミックマーケットの取材特集ということでレイアウトを変えて写真中心でお送りいたします。

年二回のコミックマーケット(コミケ)は最大の同人誌即売会であると同時に、コスプレイヤーの皆様が最も多く集まるイベントでもあります。

毎回、数万人単位で集まるコスプレの皆様を取材に行っているのですが、担当の根性不足で全体をくまなく見て回ることは出来ませんでした～。

いやぁ～、あんなに多くのコスプレイヤーがいると誰の写真を撮って良いのやら……(涙)。

そんなこんなで、コミックマーケット取材スペシャルお楽しみ頂ければ幸いです。

ちなみに今回ＤＪ講座はスペースの都合でお休みさせていただきます。

ではでは、行ってみましょう～。

◆ギルティギアシリーズ
メイ［アールグレイさん］・クリフ［名古屋の火薬庫さん］・ミリア［藤沢亮さん］

アーケード系のコスプレではD.O.Aと人気を二分しているギルティです。
今回の取材でも凄く多くの方がコスプレしていました～。各キャラクターの色合いがいい感じに仕上がっていて好感が持てますね。

◆D.O.A2　あやね［クレアさん］
人気のあやねです。素材の選び方が個性的でいい感じです。

◆ギルティギアＸ　ジャム［まあささん］・闇慈［稚伽榊さん］
頭のウーロン茶がポイントですね（＾＾）

◆ギルティギアＸ　ソル［舞人さん］・梅喧［達人さん］
細かいパーツもいい感じで出来ています。

◆犬夜叉　逆髪の結羅［サトコさん］
以前にも一押しで紹介させて頂いたサトコさんです。毎回レベルが高いです！

◆なると　カカシ［うさーんさん］
凄くかっこいいカカシ先生です。
素材・造形・色合い・小物、全部完璧です。

◆T.M.R　［マグナム☆ホリフネさん］
似てる～(^_^)しかも衣装も綺麗に出来ています。これはズルイ!!～

◆ジャスティス学園　アキラ［桜井エリコさん］・ヒナタ［KUMIさん］・ザキ［イヨＱさん］
気合いが入っていていい感じです。

◆テイルズオブエターニア　ファラ［葵とうかさん］
同じく以前一押しでご紹介した方です。
可愛く出来上がっていていい感じです。

◆VIPER RSR イ・オタ［毛利麻生さん］
お馴染み毛利さんをシニアブースで発しました。衣装は新作ゲームだそうです。

投稿＆お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●**投稿コスプレ写真**
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお待ちしています。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●**コスプレ・プレイスタイル**
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてＯＫな場合は明記してください。

●**団体さん**
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方は、ご一報ください。

●**コスプレＤＪ**
取材させて頂ける現役コスプレイベントＤＪの方や、ＤＪカメレオン・初級講座への質問などお寄せください。

●**その他コスプレに関することならなんでも！**
コスプレ関連ならなんでもアリです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でやってほしいことをドシドシ投稿してください。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　コスプレ係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。
皆様からのお手紙、お待ちしています～。
ホームページも募集中です～。

コス事典 冬コミ混んでましたね～(^_^)　担当は行くだけで相当疲れてヘタレっぷりを発揮しておりました。最近は一列に並んでコスプレイヤーの皆様の写真を撮る風潮が強いようですが、担当のように取材で現地に伺っていると並ぶ暇が無く写真が撮れないケースが……う～ん困りものです。(>_<)

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。
コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ〜という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

投稿コスプレ紹介

まいどまいどの投稿コーナーです。今回も多くの投稿を頂きました。早速紹介して行きたいと思いますー。

まずは、愛媛県のCN・藤井芹華さんからの投稿で人気の『DOA2』から「かすみ」です。

綺麗にまとまった衣装も印象的ですが、さらに写真にもこだわりが感じられ好印象です。

担当も写真がへたっぴで困っているのですが、ここまで綺麗に撮れていれば合格ではないでしょうか。

◆D.O.Aのかすみです。背景もイメージに合っていますね。

続いては、やはり人気の『ギルティギア ゼクス』の「チップ」（CN・橋本勇気さん）と「闇慈」（CN・久野悠さん）です。
衣装の出来ももちろんいいのですが写真の全体的な雰囲気が秀逸です。作品の世界観をとても大事にしているのが伝わってきて実にいい感じです。

◆今月は非常に多いGGX。格好良く出来ていますね。

今月最後のご紹介は、美少女ゲーム『殻の中の小鳥』から「恋」（CN・ゆんこさん）です。
ちょっと前からメイド服ブームが来ているようでメイド系のコスプレが非常に多くなってきている印象があります。
衣装の色合いや、小物などがとても良くまとまっていて、可愛らしい雰囲気が良く出ていると思います(写真は右下)。
メイドもの以外でもよく使われるニーソックスですが、キャラクターが履いている物は腿までの物が多く市販のニーソックスでは長さが不足しがちではないでしょうか？
そんな時はコスパのオーバーニーソックス(笑)。
腿までしっかり長さが確保してあるので、イメージ通りのニーソックスになると思います(とさりげなく宣伝すみません)。

COSPA WAVEイベントレポ！

昨年の12月27日・関西圏ではお馴染みの遊園地「エキスポランド」で遊園地でのコスプレイベントが開催されました。ダンスタイムやコスプレコンテストなど、非常に盛り上がったイベントとなりました。

遊園地でのコスプレと言えば東京後楽園遊園地がお馴染みでしたが、これからは関西圏のスタンダードイベントとなりそうな勢いを感じました。

写真(上)は参加者の記念撮影風景です。皆さんたのしそう！
写真(下)コスプレコンテスト風景です。レベルが高いです。

◆雰囲気良いですね。担当もこんなメイドが……(猛省)。

投稿のご注意！

さてさて、最後に投稿する写真は以下の事に注意して送ってくださいね〜。ボツになりにくい写真を目指そう！

●**ピンぼけ写真**
写真のピントには注意しよう！　特にAFカメラは注意！
●**真っ暗写真・真っ白写真**
露出アンダー・露出オーバーに注意！
●**顔だけ写真・超ミクロ被写体写真**
被写体の大きさに注意！
●**汚れちゃった写真**
写真を送るときは専用のビニール袋か紙などで保護するとベター
それと、セロテープやノリに要注意！　封筒に写真を入れてから宛名を書くと跡が付く事もあるので注意。それと写真の日付は無い方がいいですよ〜。

それでは次回のコスプレ・プレイスタイルもお楽しみに〜。

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来！

2001年も新作ラッシュでスタートし、なんともイイ感じで幕を開けたアーケード業界。こりゃあ今年も盛り上がり確定っつーか期待できるっつーか、ゲーセンに足を運んでいれば楽しい時間が過ごせそうですね！　そんなわけで、今年も皆様のゲーセンライフに潤いを与えるべく、A-Froも勢い良く行ってみましょう！

ハガキDJ：田渕健康

完成！ A-FroオリジナルQUOカード第二弾！

A-Fro特製QUOカードの第2弾が堂々完成！　愛媛県のモリヒロミさんが描いてくれた、激マヴなディズィーがカードになりました。
今号は新世紀特別謝恩企画として、A-Fro掲載者全員にこのQuoカードをプレゼント！　今後もプレゼント企画があるのでお楽しみにね。

↓今月の一枚

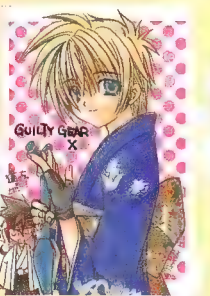
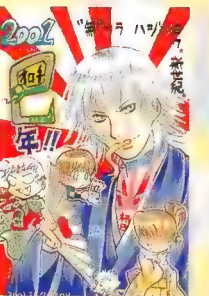
（新潟県　毒マムシ盛子さん）

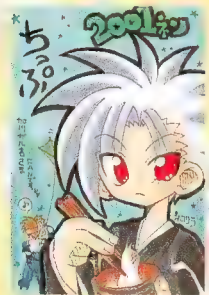
今年もやります！　2001年ニューイヤー特集！

ついに21世紀になっちモウター！　一年の始まりは毎年やってきますが、世紀の始めは100年に一回！　てなわけで、いっちょ気合入った2001年スタート特集の始まりです！　年の幕開けに相応しい、晴れ着特集（一部巫女さん混入）を堂々開催〜。

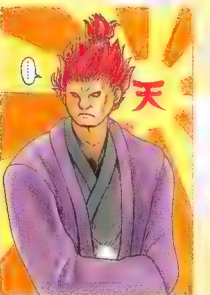
（大阪府　西ユキイさん）
☆どんな年になるか、は自分次第＋α。ってなわけで今年もがんばろ！

（北海道　木ノ下チビさん）
☆2001年乙女の気合。今年こそは！

（京都府　大山高嶺さん）
☆2000年は大活躍だった3人（？）。今年はフルアルバム希望だね！

（宮城県　たまごんさん）
☆ほとんど違和感のないところがヤバイと言えましょう。んあー。

（福岡県　服部膵蔵さん）
☆KOF2001のサブタイは「オロチ一家の大逆襲」で。駄目？

http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/
（東京都　ムドウ君）
☆ニューイヤー特集一発目はアフロの人気者、ムドウ君からスタートゥ！　今年も投稿宜しくね！

（神奈川県　猫林蔵之輔さん）
☆日本の正月を学ぶには形から。まずは食いからスタートでしょ。

（群馬県　朝霧美琴さん）
☆十二単っぽいですね。やっぱり背中には穴が開いてるのかな（笑）。

http://www.moneypit.i.am/
（東京都　しいのかなえさん）
☆正しく日本人してます。今度は着物コスも出してほしいですね。

（大阪府　げろみさん）
☆何気に普段着っぽいんですけど。極めて自然だ。

（東京都　楽丸さん）
☆五輪の熱血アタッカーも強制お淑やかに。着物って凄いですね。

http://www3.ocn.ne.jp/~corkbird/
（新潟県　コルクバード君）
☆新時代の片鱗を見せてくれたキャリバー。続編に期待ですね！

（宮城県　速士剣凰君）
☆魔界の日の出でしょうか。ともあれめでたいことには変わりなーし。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆キャラ的にも巫女姿が似合います。就職決定ですな。

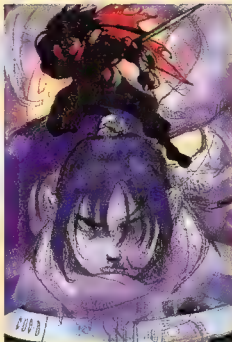
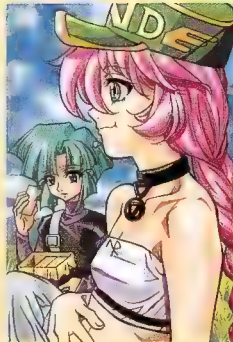
http://www1.sphere.ne.jp/perfectf
（千葉県　y2さん）
☆業界巫女の特攻隊長といえば、やっぱこの人ですかッ。

（山口県　末次誉亮君）
☆今年も艶やかな競演が見れそう。VS.シリーズから目が離せないね。

（神奈川県　みの虫さん）
☆2000年の女性キャラNO.1！今年も人気は続きそうです。

A-Fro宛てに年賀ハガキを送ってくれた方、どうもありがとうございました！　皆様のご声援に応えるべく、これからもA-Froを盛り上げていきたいと思います。今年も……というか今世紀もアルカディア、並びにアルカディア・フロンティアーズを宜しくお願いしますね！（担当　田渕＆柵太郎）

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/7522/

（北海道　仲井六段さん）
☆うお、本物以上に本物っぽい。イメージ的にこんな感じ希望。

（大阪府　鳴神ゆうじ君）
☆生き残るための戦いではなく。それは、自分であるがための、闘い。

（神奈川県　琉珂さん）
☆サンドイッチをほおばるエミリオの微妙な表情が気になるのねん。

（栃木県　珠月さん）
☆皆も珠子パラを覚えて、プレイしながら踊ってみましょう。

（東京都　葉月忍さん）
☆NAOMIでの新規グラフィック版で続編出ないでしょうか。ねぇ。

http://www.kisnet.or.jp/tanaka/

（新潟県　D！さん）
☆なんか絵に凄いまとまりがあるんですけど～。モリ子さんの各種モロモロがちょいヤバめなのは、さりげなく気にしないでケロ！

http://www3.ocn.ne.jp/~seraphim

（兵庫県　SCYTHE君）
☆ポイントは「ワキ」だそうです。そのたうりと言えましょう。

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆前々号ではP.N.間違ってメンゴ！寛大な心でこれからも宜しく。

http://www5.justnet.ne.jp/~sagara/border_less/

（東京都　相楽たける君）
☆本能が叫ぶ、血が疾走る。制御無用のビーストエモーション！

（秋田県　みーすたんさん）
☆A-Froのプレスタ番長に任命。なぜにそこまでー。

（大阪府　神君）
☆今回も揃いに揃った曲者集団。狙うは頂点・垓キングでしょ！

乙女の勝負日 バレンタイン特集

2月14日と言えば、乙女たちが心に抱いた淡い想いを、天も裂けよ地よ割れよとばかりに解き放つ決戦日。人呼んで、セント・バンアレン地帯いやさ（略）というわけで、今回はバレンタインにちなんだイラストを集めてみました。

（宮城県　いるぞうさん）
☆獣人解放戦線も、この日ばかりはラヴ＆ピースなのでしょうか。

（岩手県　いのうえはまこさん）
☆脈拍数、必要以上にアーップ。

http://MULTIPLIES.tripod.co.jp/index.html

（埼玉県　笹波弥琴さん）
☆アッシュがくわえているのは骨型チョコレート？　美味そげ。

（大分県　ぼぶろばさん）
☆なんとなくバレンタインちっくということで。お似合いですわネ。

http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/3320/

（京都府　Miyuさん）
☆チョコを貰ったら、かわりに魂持ってかれそうです。恐ッ。

（岡山県　P.Wさん）
☆チョコを食べる前からハナヂものですね。ルーズに8点。

（東京都　伊藤良貴っぷせ）
☆今回のアレンジ道場プチ。もうすぐ2012年ですよー。どうしる?

（福岡県　しろーさん）
☆個人的にはニャコルルなんかを躍らせてみたいと思うがどうか。

（京都府　海彩さん）
☆媚びずに、骨太。自分を貫け。野垂れ死ぬその日まで。

今回のA-Fro掲載者には特製QUOカードを全員プレゼントしますが、次号からは「特に頑張ってた投稿」に対して、QUOカードをプレゼントしちゃいます。次号以降はeb！マークが付いた投稿作品はQUOカードプレゼントです！　イラスト、文章投稿はもちろん、アンケートハガキのネタでもプレゼントしちゃう予定！　奮って投稿してくださいね。

アルカディアSG裁判

……もう裁く気力もない。

ちゃっかり定着しやがったSG（シケ、シベリアギャグ）。牢獄が足らんズラ、もう駄目ズラ。

（千葉県　紗竜海斗さん）
☆闇慈ェリーク……クスクス。ヲ!? 笑ってないよぉ！

（栃木県　氷っ娘ラブF君）
☆情状酌量の余地は1ドットもなく、1カ月氷系キャラ使用禁止の刑。執行猶予2フレ。

（東京都　QQQ君）
「あまりに知られていない!!　俺が描く！」偉すぎだよアンタ……。

（神奈川県　N村大工君）
☆オロチ丸の声も塩沢さんなんですよね。合掌。

◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/9340

（大阪府　Gu-Chi君）
☆ゲームに負けぬ描き込みようですな！シャツが短かすぎなのはサービス（笑）？

OEG・OEN

TIMER 5

～ネオジオいつまでも、MVSイラスト補完計画～

順調な投稿量に支えられ、無事年越しできたネオジオ特集。が、予告の通り、次で涙の最終回スペシャルであります。ラストも人気キャラが多いのか、はたまたアメリカチーム系がバリバリ掲載されるのか？それはそうと、『』コメントは読者の滅世辞なんですわ。

（奈良県　ERI様へ☆朔月銀狼さん）
☆ノリは軽いが、蹴りは重いぜ！金髪ヨンソン君は2Pカラーね。

◆http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（大阪府　蔦君）
☆凄まじい速さで滑り込んでくる、ダッシュ二本背負いは脅威でした。

ナコルルの森プラスワン

（宮城県　たまごんさん）
☆カラーリングで一瞬、バトラ子かと思っちゃったよ。スマヌ。

（大阪府　澄さん）
☆ナコルル絵師と言えばA-Froにこの人あり。今年もよろしくです。

（東京都　UREI君）
☆ゲームのおかげで、雪ん子のイメージもすっかりめんこくなりました。

（東京都　タマ君）
『龍虎の拳は、最初で最後のゲームサントラを買ったゲームでした』

ADULT FRONTIERS

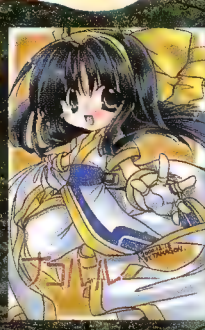
ほんのちょこっとHな投稿所

AD-FroにCGが少ないと泣きついたところ、CG投稿数が急増！　ありがとうございます！　当コーナーへの参加を迷ってる君、人生は長く、エロ載り難しという言葉通りだ。今しかないのさ！

（京都府　土居七郎君）
☆ベスト臨界突破コスチューム賞のトップ独走中のディズィーさんだっ。越える者は出るのか？

（北海道　PSY君）
☆紗夢にちゃんとしたチャイナドレス（ムック参照）を着せよう第一弾！

◆http://www.renge.sakura.ne.jp/~psy/top.html

（大阪府　悟己沙也さん）
☆言われてみれば、ハートの数が多いですね（笑）

アルカディアオカルト爆釣組

顔色の悪い人、魔族、アンデッド、宇宙人、釣り系のアンビリーバボーな絵をまとめてお届けです！　釣り？

（茨城県　黒田カラスさん）
☆強盗たちが奪っていくものは、なにも金品だけとは限らない。

（北海道　木ノ下チビさん）
☆魔族ということでテス様。サキュバスっ娘もここ数年で増えたね。

（静岡県　三百円君）
☆しっぽリボンのネコが人に変わった時、僕の希薄な現実はもろくも崩れていった……。

（大阪府　ベーカリー明王君）
☆デスクリムゾンは総ボツにするのが礼儀。という中国四千年の掟を曲げて掲載。

◆http://member.nifty.ne.jp/

（大阪府　AKD君）
☆祝！　パワーパフ日本放映。バブルスがどこにいるかわかるかな？

A-Froひみつ情報 新企画のお知らせお知らせ！　題して『このキャラの10年前／10年後はどんな感じ？』のコーナーっ、長ッ。キャラの過去または未来を予測して、さっくりイラストにしてみよう。ロミとリミの10年後は？　藤堂竜白の10年前は？　などとアーケードゲームなら対象は何でもオーケー。宛先はA-Fro「ザ・グレイトラグタイム風呂敷ショー」本部まで。

アフログレースケール

2001年だよグレースケール！
　年の初めから早くもバースト状態のA-Froですが、今年も、つーか今世紀も、読者の皆様との二人三脚で「楽しい時間を共有できる」ページを作っていけるといいですネ。
　それでは、今月も行ってみましょう！

担当　田渕健康

ゲットバス NEW CENTURY Ver.
（奈良県　ヌーン君）

つつがなくやってきた21世紀ですが、皆はどんな新世紀を過ごすのかな？
　とりあえずやることないなーって人は、A-Froに参加してみるってのはどうでしょう。
　まだ投稿したことがなくて「読んでるだけ」のアナタも、「投稿してみたいけどきっかけがなあ……」とかこの足を踏んでる方も　参加の方法は至って簡単。
　お気に入りのキャラクターを自分なりの解釈でイラストとして描いてみたり、日頃のゲーセンライフを気軽に書き綴ったりするだけでOK！
　これを機に、投稿人生を歩んでみるのも2001年の幕開けにふさわしいかもよ。
よろしくね！

2001年もやってやるぜ！新世紀ゲーセン抱負集！

『20世紀が終わっても』別に高望みをするつもりはありません。
　行きつけのゲーセンが潰れなければ良いなと思います。楽しめるゲームがそれなりに出れば良いなと思います。
　今までと変わらずゲームを好きでいられたら良いなと思います。
（神奈川県　くらりのふ君）
☆今まで築いてきた想い出や財産が、これからも未来に続いていってくれることを祈りつつ、今年も頑張りましょう。
　当たり前の日常が悲しい形で消えることのないように、今日もゲーセンで盛り上がっていきましょうね！

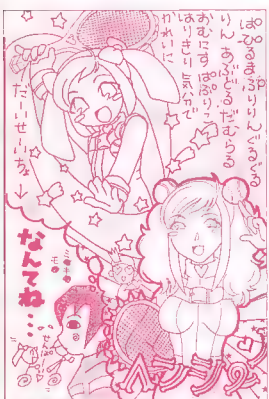
21世紀の業界に望むこと……それはもう、ただひとつ。
「もっとテーブル筐体ゲームを作ってくれ！」
　たとえ家庭用とコンパチのゲームでも、外でプレイするのと家でプレイするのでは、感覚がぜんぜん違うように思うのは僕だけなのか？（特にシューティング）
　とにかく逆移植でも何でもいいから、筐体に「新製品！」のポップが毎月ゲーセンで見られるような状況に戻ってもらいたいですね。
（佐賀県　諸江1109・MRE君）
☆常に新しい挑戦ができる、そういう環境はありがたいですよね。
　そういうわけで、今年も粒選りな新作が多数登場してくれることを祈りますか。

いきなりこんな話題でなんだが、アーケード業界は空前の大不況の中にある。
　アルカディア1月号のアーケード業界年表を見ても判る通り、ここ数年で数多くの会社がなんらかの形でゲーム開発を停止してしまった。
　メーカーが減れば、当然のように発売されるタイトル数も減少する。つまり、プレイヤーがゲームを"選ぶ"ことができないという状況が生まれてくる。もはや、ただゲームを置いておくだけではインカムが望めなくなってきているのだ。
　これからのお店の役割は、メーカーが作ったゲームの魅力をさらに引き出すことであると思う。
　小規模な店舗大会でもノートでも、何でもいい。そろそろ「不況」という言葉に甘えるのはやめて、今できる何かをすべきではないだろうか？
（帝都　天空の要塞B-17君）
☆現状に流されるだけでは、状況打破はできないですよね。
　まず「今できる範囲でやれること」を実行に移すのが大切！　今まで、ゲームに頼りきりだった店員さん＆店長さん、これからは行動に移す時代ですよ。頑張って！

いよいよ2001年が始まり、新たなる時代の幕開けとなったわけだが、今、ふと我に返り、思うことが一つある。
「アルカディアがあって本当によかった」
　創刊されて一年が経ち、今や毎月買えるのが当たり前になったアルカディア。
　でも、よくよく振り返ってみれば、これがない時期もあったんだよなあ……。
　何気なく開いてみると、つい読みふけってしまうアルカディア。気がつくと、それだけで1時間、2時間はすぐに経ってしまう。
　アルカディアを持って開店直後のゲーセンに行き、プレイしては読み、またプレイしては読み、そのまま日が沈むまでゲーセンにいたこともあった。
　ゲームセンターマップを見て、遠くのゲーセンに足を運んだりもした。
　とにかく、アルカディアにはずいぶんと世話になったと思う。そして、それはこの先も続いていくだろう。
　もしアルカディアがなくなったら……なんてことは、もう考えない。これからもずっと、このまま……いや、さらにレベルアップしつつ在り続けてほしいと思う。
　僕は今年も、本棚に隙間を開けて、新しいアルカディアを待っています。
（東京都　村雨こうじ君）
☆この一年、変わらぬ声援と応援を頂き、本当にありがとうございました！
　これからも、皆様のゲームライフの手助けをさせて頂くべく、スタッフ一同、粉骨砕身の思いで頑張ります！　ゲーセン最高！

（福岡県　倉長行矢さん）
☆グレースケールイラスト一発目も、晴れ着でこんにちは！　すべてのゲーマーみ笑顔あれ！

（愛知県　原哲子さん）
☆年初めの願掛けは済んだかな？受験生も頑張って！

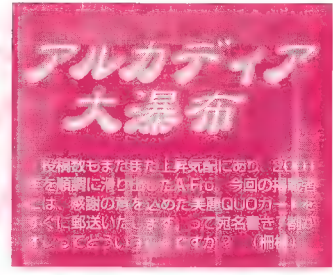
（兵庫県　にゃんこパンさん）
☆雑煮ほお張るナコの顔がグッ！

（群馬県　SHO君）
☆初夢ネタか!?　っつーか乙女の野望なのね。

（神奈川県　公式さん）
☆ついに動き出したシステム246！2001年は期待できます。

（大阪府　虎杖せなさん）
☆科学万能の時代にも「魔法」のようなロマンがほしいですよね。

A-Froひみつ情報
アフログレースケールでは、1色イラストや文章投稿を随時募集しております。ゲームキャラのイラストや、ゲーセン日記、ゲームのレビューなどなど、ネタがアーケードゲームならばなんでもOKですよ。ゲームの新しい古いは関係ないので、キミが「書きたい！」と思ったネタを、ハガキにしたためてA-Froグレスケ係まで送ってね！

アルカディア大瀑布

投稿数もまだまだ上昇気配にあり、2001年を順調に滑り出したA-Fro。今回の掲載者には、感謝の意を込めた美麗QUOカードをすぐに郵送いたします。って宛名書き[illegible]ってどういう[illegible]ですか？（[illegible]）

シャカっ党活動報告 溶断タンバラーへの道

と言うわけで、あと一歩が踏み出せないシャイボーイなギャラリーを導くべく、オレは一人戦いのシャカタン荒野に身を投じたのであった（唐突な前フリ終了）！

て言うかタンバリンなぞ小学校の頃、たて笛を華麗に（凶器として）操ったオレに言わせりゃギガ簡単だぜ！昔取った篠塚ってヤツ？寒っ！

一人でシケギャグにひたりつつも一曲目っ、「ガッチャマン」がスタート！

そして容赦なく初心者のオレを襲うシャカタンの洗礼！

「あぁ？ 振ったべよオイ!?」

オレの魂の迸り、即ちソウルバイブレーションをあっさりとシカトするセンサー及び青玉！ このご時世アツい漢は流行らねェとでも言いたいのかッ!?

ウフフ、で～も！ 今こそ大人のテクの見せどころってモンさ！ こんな時はズバリ！ 「死ぬ気で振る」ハイ解決ウゥ！ 大人？

気合（のみ）で「ガッチャマン」をねじ伏せたオレ！しかしその後事件は起こった！

すでに筋繊維が断烈していた腕が（ウソ）、「ズンドコ節」でなくて「ハッピーサマーウエディング」を誤選択！

こいつはマズい！ はたしてオレがこの曲で暴れるコトをファンは、いや世間は許すのかッ!? お父さんお母さん、ボクハサラシモノニナルタメニウマレテキタノデスカ？

そして曲が流れる！ ヤダ、これってすっげぇ恥ずかしい！

キャッ☆

しかし、それでも迷える子羊たちに勇気を与えるべくここに立っている以上！ 不様なマネはできん！ 「すでに不様やろ」とか言う的確なツッコミはこの際却下！

開始三秒後には速攻立ち直り、ファンどもにケンカ売るかのごとくビートを刻むオレ！ なぜか腰がくねるのはサービスだ!! そしてクリア！

やたら来る「人生の修羅場」をまたひとつくぐり抜けたオレ！ 天を見上げれば、タンバリンの神（いるの、そんなの？）が笑顔で親指を立てているような気がしてみたり！

見たか貴様等ァ！ これがオレの生き様じゃぁぁ！

おもむろに振り返るオレ！—そこには誰もいなかった—

「伝わらない想いもあるよね……」

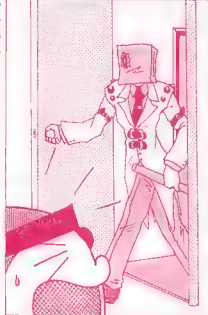
目を潤ませる熱い何かをこらえ、世間の誰からもつまはじきにされた漢は一人「ズンドコ節」を奏でるのであった……（さわやかに完）。

（山形県 黄昏の踊る溶断エ山下洋君）

☆アンケートで「12月号の恵美奈マコちゃん、もうなんちゅ～かロリロリッとして、良い感じだ！絶対表紙にして！」との声に対し、我らへっぽこタンバラーには冷たい視線しか来なかったり。この差は一体なんだかなー。

A-Froおよびシャカッ党では、魅せる丹波プレイの情報を待ってます（切実）。

トリプルヘブン…あ、手がすべった。
溶鉱炉に何か飛び込んだぞ!!
え…!? 何この鉄!?

（京都府 村田真吾君）
☆製鉄業界に届け、オレたちの友情。

（神奈川県 たかださん）
☆空を自由に飛んでるし。世界旅行に行ってるし。

（福岡県 皐月トミィさん）
☆まだドリルのほうが良かったのでは……。

（沖縄県 もずくJax君）
☆EXするのもほどほどにな。

先生! ツープラトンお願いします
よっしゃー!
わくわく
お…俺にはできねェー!!

（東京都 村雨こうじ君）
☆隼人先生、騙されてます！

未熟!
～続く～

（新潟県 濫錆神封魔さん）
☆最近、チップいぢめ投稿が多いのはなぜー。

アフロティーンズロード

多発する少年犯罪、迷走する17歳……そんな世相を反映してか、ティーンズの苛立ちがハガキにぶちまけられたような投稿が続々届いているっ!! 今回はそんなハガキをまとめてみた。ゲームは少年たちを救えるのか―っ!?

（北海道 剥製道化師君）
☆メーカーの枠を越えて、[illegible]女校退学回避宣言夜露死苦！

（大阪府 ティーム力也X君）
☆ティーンズロードの主旨を、ぶっきらぼうに漫画化。

今月末から長野県は白馬村へスキー場のバイトをしに行きます。3カ月。

その間、アーケードゲームは恐らくプレイ不可能――！

うあーーっ!! そんな状況に耐えられるのか俺ッ!!

あ、でもアルカディアはきちんと購読しますよー。

（新潟県 芹沢謙君）
☆するさんと会えるよ（笑）。というのは冗談として、ゲーム禁断症状に耐えられるのか。アルカディアが慰みになることを祈るばかりだ――。

ジャス学にゲスト出演を望む方々ー。

◎京、庵
◎くにおくん
◎濃口誠

いずれも「闘う高校生」。メーカーはもうゲーム作らないみたいだし、カプコンで権利を受け継いで、実現してえー！

（滋賀県 大御リース君）
☆つぶし上等！ みたいな[illegible]のある投稿募集！ ラストブロンクス系なんていいじゃん。

萌えジャスく禁止じゃあ!

（網走1番地 にんじん）
☆愛と友情の言論規制！

交通違反をする
ヒーローは
はじめてでした。
ノーヘルヒーロー T・A君→

（埼玉県 四月一日進さん）
☆ヒーロー以上、走り屋未満か。

VoVo先生!!
サイン下さいで
ゴワス!!

（大阪府 ペッ死君）
☆第三部はオイドンを主人公に！

A-Fro ひみつ情報 カラーページでも告知した、「10年前／10年後予想イラスト」募集。12/28日早朝4時の編集部で田渕DJと企画会議で生まれたものである。「次は何がいいっすかねえ……」「別離特集……」「エンディング特集」「バイク特集」「ボス特集」「花特集」「回復アイテム特集」……と無理竜な企画が続くなか、ほぼ同時に二人の脳裏に「10年」という単語が閃き、企画草案が成立した。アフロ神のお導きじゃ。

MM無理想無解決ターボ

投稿ハガキの片隅から、全国に散らばるゲーマーたちの驚愕的生態を大公開するコーナーがココであり、「ビーマニ戦隊ポップンファイブ」の歌詞の中の「♪ダイビング！」が「♪大便！」に聞こえるのですが？」などという爆寒自作自演をお見舞いするコーナーでもある。渕

サイヴァリアのレバー、フニャフニャになってますヨ。シューティングなのにレバーのほうが先に壊れるなんて、恐るべしサイヴァリア……。
（神奈川県　CUBE君）
☆すべてのプレイヤーが常時炎のコマ状態だからな。「天喰らⅡ」の肉まんボーナスの時もレバーが凄かったがね。

Q. 委員長の本名は何ですか？っていうか、委員長はメガネかおさげが基本じゃないんですか？ああいうキャラは委員長というか、もっと年下のひたむきな（以下略）。
（東京都　中山君）
☆……な、なに？　カヲノレ君の言ってること、全然わかんないよ！

昨年の流行語大賞が「おっはー」に決まりましたが、今年は「ゴーファー」にしようと思います。どうすればよいでしょうか？
（青森県　おまえ君）
☆人類初の火星有人探査隊に参加して、火星表面に降り立った第一声を「ゴーファー」にすれば大丈夫だと思います。頑張れ。

「ロマンキャンセル」「ギリギリエスケープ」……最近はこういうセンスのネーミングが流行なんだろうか？　あと、「アヤコ」がいない19シリーズは19シリーズではないと思う！
うむ、何かとりとめがない。
（奈良県　フェイク君）
☆ディ・ザードという家庭用の格闘ゲームには「自主連続技、略して自主練」という連続技システムがあって、取説だけで3分笑えましたが。
うむ、何かとりとめがない。

ジャスティス学園は校則に「日本刑圧をしない」を加えておいたほうがいいと思う。
（東京都　イソロク君）
☆雷蔵学長、検討を。

俺は三度の飯よりアイアンマンが好きだ。この間、友人Aにウォーズマンみたいだと馬鹿にされた。
俺は激しく怒り、Aの好きなシルバーチャリオッツをロビンマスクみたいだといってやった。するとAは『俺、ロビンも好きだよ。』と言われた。俺の完敗だった……。
（福島県　K20君）
☆度量の広いA君の超人パワーに乾杯。これからも二人仲良く正義超人でな。

↑（沖縄県　ジンギJAX君）
☆ビッグライトで大きくしてぇ～。

↑（大阪府　華南さん）
☆なに？　最近ドリームジャンボブーム？

↑（岡山県　逆噴射AGI君）
☆全面委任でひとつ。

↑（宮城県　たまごんさん）
☆そいつぁメデテエや。ぁゑ一。

↑（狡猾魂県　オバチャンさん）
☆シッ！　保健室に補導されちゃうYO！

↑（東京都　STS！君）
☆よほど前世で業が深かったのか。

↑（千葉県　SUZ君）
☆忍び寄るGの影。ヒィっ！

↑（岩手県　GNK君）
☆出奔兄貴の共通項だ。

↑（東京都　やじうまアフロ君）
☆いちゃもんレシオは100。

↑（京都府　大山高嶺君）
☆認可。投稿スグオクレ。

（山口県　出雲アキヲ様へ♡里見ミカサさん）
☆ステキな微笑と、羽子板チップリンがよろしくしてよっ。

冗談のつもりだったのに……
北の都 ガーデンローズ

な、な、なんとあの大人気キャラ・アッシュの曲を唄う新堂敦士さんから、直筆サイン色紙を頂いたゾ。しかも「ガーデンローズ様え」だって！

「オレにとってのキューバ危機だった」（新堂さんに色紙を差し出し、当コーナーの主旨を説明した時のヤバさを語る田渕健康）。

（大阪府　悟己沙也さん）
☆掟破りの水垢離闇慈。迎春ボーイ、その名は闇慈か……。

（島根県　かじやんさん）
☆トバシ過ぎに注意です。闇慈はんも投稿者も……。

（京都府　大山高嶺さん）
☆ハガキ裏『迎春というより節分向けな絵かも。鬼（？）やしね。

（奈良県　蜜月金狐ex一瀬勵さん）
☆セクシー侍言ったらアカンて！　裸侍が来ちまうぅぅ！

（広島県　壱々さん）
☆半開き口元フェチ？　GGXムックの描きおろしヴェノムがオススメ。

（新潟県　八坂あづささん）
☆なんかギャラリーが騒いでますが（笑）、オーケーですよ。

ゲルエロス村

（静岡県　中村英明君）
☆性職者のジャッジは容赦ねえなあ。

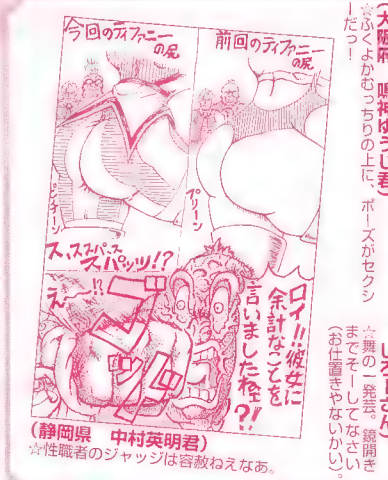
（大阪府　鳴神ゆうじ君）
☆ふくよかむっちりの上に、ポーズがセクシーだっ！

（福岡県　しろーさん）
☆舞の一発芸。鏡開きまでそーしてなさい（お仕置きやないかい）。

A-Fro ひみつ情報　ガーデンローズで掲載した、新堂敦士さんの直筆サイン色紙を1名様にプレゼント！　投稿イラストの裏に、好きな新堂敦士さんの曲とその感想、ガーデンローズのネタなどを記入の上、アフロ「ガーデンローズ」係までお送りください。締め切りは2月30日消印有効とさせていただきます。「インタビューでガデロズサイン色紙なんかもらえたりね、ハハ」って、冗談だったのに……いい人や。

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記

スポーツティームがどうのと言ってろが俺を忘れてないかい!? COOL-GUY

小さな命をスリルで救え

あるゲームセンターで、「新作」と書いた紙がやたら目立つゲームがあった。

タイトルは「緊急車両24時 Code One Dispatch」。これから察するに、緊急時に出動する車のドライブゲームらしい。

幼き頃より救急車に乗ってみるのが夢だった俺は、即座にコインを投入した。

6台ほど用意された車両から救急車を選ぶ。どうやら俺の任務は自動車事故で重傷を負った人を病院に運ぶことらしい。

アクセルを踏み込んだその時、目の前を車輪神（に見えた）が横切った。よけられない、終わりか？ しかし、我が魂と人の命を乗せた白い狼はそのトレーラーを吹っ飛ばした！

ビビる俺。だがこれだけの衝撃を与えても、患者が出血多量だの呼吸困難だの言わないところをみると、コイツはどこぞの救急車より丈夫らしい。

が、いいのか？ 実はここ、デパート屋上ゲーセンである。小さな子供もこれを見るに違いない。「救急車って最強なんだ！」などと思わないだろうか？

これを見て育った世代の救急車には絶対乗らない、と誓う俺であった。

（福岡県　蒼志狼君）

☆人命救助のためだけに走る白い弾丸！　F1よりカッコイイぜ！

でもトレーラーを吹き飛ばすほどのガッツを見せるのは、チトやりすぎの感がないでもないです。

救急車マニアなら、セガの「救急車」もお奨めよ。運転手さんの心労がよーく理解できる秀作じゃーい。

クリムゾンで皆殺しだ！

DEATH CRIMSON OX

（東京都　QQQ君）
☆貴様の胆力は地獄を渡れるか!?　その銃を手にした者の宿命ぞ。

英雄一家の謎を追え

～あらすじ～
アルカディア12月号ドリラー攻略（207ページ）を読んでいた俺であったが……。

……つうか、なんでススム君の親父さんとおふくろさんの名字が違うんだ!?

兄貴の設定に「父とは仲が悪く、数年前に家を飛び出した」みたいなこと書いてあるし、やっぱし家庭内で問題があったのか!?

しかも「闇ドリラー」って何!?　普段は一体何してるんだ!?　現場か!?　闇のドリラーが現場でさわやかに汗を流しているのか!?　つうか、やっぱしススム君には辛い過去があったのか!?

あの若さ（正確にはわからないが）にして、職に就かなくてはいけないのが何よりの証拠なのでは!?

しかも、高所得である（予想）反面、危険度の高い（というか命がけの）ドリラーという職業であることのを考えると、家計は相当辛いのではないのか!?

ススム君より一層若々しく見える弟（当然）までも働いているのだから、やはり……いや、まさか、そんな、ドリラーに限ってそんなことが!?

可愛い外見に反して、実は暗い内容と判明しつつあるミスタードリラー。

その真相が判る日は近い……。

（北海道　GN999君）

☆土曜ワ〇ド劇場もかくやと言わんばかりのドラマが隠されてそうですな、ホリ家には。

まあ、離婚問題はこの際置いといて、あまりの優秀さゆえ、年齢を越えて世に必要とされているエリート一家だということにしておくのはどうだろう。

アタル兄さんを主役にした「ドリラー外伝・暗黒死斗編」なども発売されるといいかもしれないですナ。

（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆初投稿もメニメニ歓迎ですよ。気軽に送ってケロ！

DARK EDGE

（東京都　楽丸さん）
☆移植とかされてないからねー。見つけたら問答無用でプレイ也。

（茨城県　エノケンさん）
☆よく考えると、一人だけ人外魔境。って皆人間離れしてますが。

（東京都　コンバイン鈴木将也君）
☆おお、何か勢いだけは凄く感じるんDEATHけど！　いいね。

乙女よ臆することなかれ

久しぶりに友達と一緒にゲーセンでギルティギア ゼクスをやりました。やっぱり一人で細々と遊びに行くよりも全然楽しいですー！

そのとき空いていたのは、でっかーい画面の台だけだったんですが、どーうしてもやりたかったので思い切って（恥ずかしがりつつも気合い満々で）やってきてしまいました。前にも何度か（GGX稼働し始めの頃）そのでっかい画面の台でやったことがあったんですが、その頃はまだレバーの握り方すら不安定で台をがちょがちょ揺らしながら対戦し合ったのを覚えてます（笑）。

約半年たった今では、すっかりゲーセンっ娘に……！　まだまだ全然あまあまではありますが、何とか大好きなギルティのEDを見られるまでになりました。バイトもせず、少ないお小遣いをはたいて楽しんだ末のお話です。

何が言いたいのかといいますと……。

格ゲー初心者の女の子だって、キャラへの愛と根性（あとは一緒に楽しむ友達☆）があれば、そのうち上手になれるよー……ってコトです！　一回や二回負けたって、また繰り返してやっていったら、きっともっと楽しくできるようになると思います。

だからぁー、もっとギルティやろーよー女の子ー!!

（新潟県　あじささん）

☆とっかかりは何でもいいから、とりあえずレッツビギンで行くのがゲーマーの心構え。

一人でゲーセンに行くのが心細い女のコも、友達などを計画的にじわりじわりとゲーマーに改造して、連れゲセを敢行するのも手です。

まずはプリクラやUFOキャッチャーで誘って、後にビデオゲームコーナーへと誘致しましょう。仕上げはアルカディアを読ませること。コイツで洗脳完了です。

UCC

（東京都　しーつーびー君）
☆やり込まれた「プレイの記憶」はいつまでも残るモンです。ねっ。

A-Fro ひみつ情報
今月の投稿傾向ですが、ネタ的にはギルティが安定した人気、そして発売されたばかりのジャス学が多かったです。そして、思い出したように混入されているデスクリネタ（笑）。特攻精神だけでは世の中渡っていけないぞ、チミたち。AOUショーに向けて新作のラインナップが出そろったので、新作ネタも絶賛受付中です。

新世紀ゲーマー野望列伝

まだまだ熱の冷めない「CAPCOM VS. SNK」ですが、今回はなんと「山崎」使いに嬉しいお知らせ。山崎は低評価のレシオ3で、肩身の狭い思いをしてきました。

そんな山崎使いの方に用意したのがこちらの商品「山崎〝21世紀〟竜二君」です。新しい時代に相応しい出来となっており、色は黒しかございません。

さて、この「21竜二」ですが、自宅で作成できるスグレモノです。

まずはドリームキャスト版「CAPCOM VS. SNK」でカラーエディットモードへ。次に、山崎のオリジナルカラーを作成します。

ここからが大事なポイントです。まずはじめに山崎の髪の上部と側部、ベルトのバックル、手首のリスト部分を全て黒くします。目と歯の部分以外を全て黒くできたら、これで完成！　なんて簡単なんでしょ。

では、早速使ってみましょう。真っ黒い山崎が出てきましたね。だからどうしたって焦ってはいけません。この山崎はそこらへんの山崎とは訳が違います。どう違うか試してみましょう。

「しゃーァ！」

もう一度「しゃーァ！」。

おわかりになりましたか？

そうなんです。なんと、21竜二は、蛇使いの軌跡が見えなくなってしまうのです。ほんとです。

OH！　これじゃ蛇使いがどこまで届くのかわかんないデス。恐くて近寄れマセン。

どうですか？　この山崎で明日の勝利を掴んでみようじゃないですか。連勝に手を伸ばそうじゃないですか！

ただし、勝利への過程は見えませんが……。

（千葉県　エルラレス君）

☆この商品どうですか？　山崎担当のREDさん。

……っていうかさ～蛇使いに着目した時点で予選落ちって感じじゃねえ？　頭脳的にレシオ0.5ってとこだな。山崎だけに無理竜って感じ。

厳ッ！　山崎ばりに凶悪なご意見、あんまりだと思う今日この頃ですたい。

（京都府　ショートボブ命・佐々岡ゆりのさん）

☆激しく同意。次回作は各キャラに制服＆私服モード希望。

（東京都　U-REI君）

☆「彩京ヒロインってそんなにヤバい人がいたのですか？」

……ええ、末期的な性格破綻者の宝庫です。自分の目で確かめてみるがいいさ！

（東京都　夏久未来君）

☆てなわけで今回の小特集は、食ってばっかりサクラさんでした。じゃん。

（青森県　イトウゆーじ君）

☆サガ夫とかダルシムは苦手そう。

次回の募集告知！

次の2月16日締切分の募集特集は、季節ネタ筆頭の「卒業＆入学」であります。

ゲームにまつわる「卒業や新たな出発」、ゲーマー生活のなかで味わった思い出などを大募集です。イラスト、文章ネタどちらも大々的に募集しているので、ひとつよろしくね。

今まで通っていたゲーセンを離れ新天地へ旅立つ人や、新しい環境への期待、受験終了の喜びなど、春を彩るゲーマー人生模様を綴って送って頂けるとうれしいです。

AOUで発表されているであろう、新作ゲームの先走りレビュー、イラストなどもお待ちしております。採用者の方には特別賞としてQUOカードプレゼントもアリ！　投稿お待ちしております。

■後記粛清

前年は読者の皆様から多大なる応援をいただき、ほんっとにありがとうござい まし[illegible]

今年もA-Fro[illegible]を通していろんな[illegible]生を豊[illegible]なあと思っ[illegible]で、投稿のほど宜しくお願いします！

（国渕健康）

A-Froに年賀状をくれた皆様にアフロ神の祝福があら[illegible]ことを[illegible]うか、返事[illegible]お待ちを[illegible]

今年も[illegible]のアケ[illegible]ト[illegible]-Froを目指し[illegible]する所存でございますっ。

（福田[illegible]太郎）

ゲーセン帰りに投稿ナリ！　ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　いつでも投稿受け付け中です！

●ゲームイラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ

アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のイラストを投稿してください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中ピロシキ

文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集しています。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。

E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定

サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパワーアップにより、投稿データは3MBまで対応できるようになりました！　これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号5月号の締切は……　2月19日(月)消印有効！

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう!!
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com

幕末浪漫　月華の剣士 一・二幕　発行／心晴天

私立月華学園高等学校

ギャグ

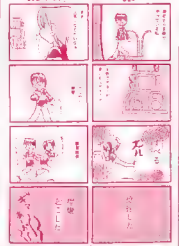
落ち着いた線質の見やすい絵柄です。1～4Pのショートギャグ集で、1キャラ1ネタくらいの割合かしら。配役が見事にハマってます。

制作者より：学園モノパロディの主要キャラで、一応全キャラ出てます。

B5版　オフセット　36P　表紙1色
300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール＋80円切手貼付返信用封筒同封
〒651-2103　兵庫県神戸市西区学園西町7-3アミティ706-106　梅本 美和子

BEAT MANIA他　発行／A-RANK

マニアック

ギャグ
4コマ
研究

ゲームの外側、プレイヤー自身の姿を描いた4コマ集。そのためかネタの爆発力は弱めですが「ああ、あるある」的共感が楽しめますな。

制作者より：ビートマニアシリーズの4コマ中心。みんなきっと覚えがあることが描いてあります。

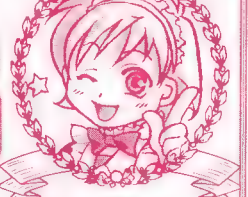
B5版　オフセット　52P　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋270円分の切手
〒981-3104　宮城県仙台市泉区永和台18-9メゾンプロミエール105　小山 広美

ソウルキャリバー　発行／Half Wing

WHEEL of FORTUNE II　紫紺の迷宮

小説　シリアス

制作者より：オフィシャルベースのシリアス小説です。ソウルキャリバー、ここに完結！

A5版　79P　オフセット　表紙1色
本代500円分の無記名小為替＋送料200円分の切手
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302　須藤 弥生

密度の濃いソウルキャリバー小説本、完結編です。

若干文体にクセがありますが、キリク・ジーク・マキシ・アイヴィーと、複数のキャラクターを主役的に動かして、1つのストーリーを見事に描ききっておりますぞ。

小説5本＋おまけ1本の連作構成です。シリーズの最終巻ですけど、単品でも問題なく楽しめます。オフィシャル的ストーリーをじっくり読みたい人はぜひどうぞ。

六君子湯会員様募集♥
山崎Fan超絶歓迎♥
↓ゲーム中心サークル「六君子湯」では会員様を大ボシューしてまーす。扱うゲームはオールジャンルですのでアルカディア読者様も是非～♥もち年齢性別は問いません。興味アリアリな御方は80円切手同封で下記マデ。まってまーす。
〒569-0073 高槻市上本町1-6-103寒川翠マデ

伝言板

最近、競争率高めです(汗)

★ペンフレンド募集
SNK好きな方、僕と文通&イラ交して下さい！　SNK好きであれば、年齢・性別は問いません。同人関係のことを詳しく教えてくださるとウレシイです。友達になってくださるという方は、下記の住所までご連絡ください。

〒915-0071　福井県武生市府中3-7-25　浜谷 昇吾

SNK AND CAPCOMの大好きな皆様
超～募集です!!
もちろん上手下手年齢性別は問いません!
〒901-0156
新城
PN セイレーン
PN ROSE

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ギルティギアXオンリーイベント「YOUTH GONE WILD」
同人誌即売会、コスプレ有、ゲーム大会有。
開催日：2001年2月11日（日）11～15時
会場：台東区民会館9階
詳しい内容などは下記住所まで80円切手を貼った返信用封筒同封のうえ、お問い合わせください。
〒181-0012　東京都三鷹市上連雀9-31-2-205　平野様方「Y・G・W」係

メイドの控え室　今回お世話になった同人誌専門店のデータです！●コミックとらのあな（池袋店）：〒170-0013東京都豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館　電話：03-5957-7138　HP:http://www.toranoana.co.jp/（通信販売部）：〒111-0042　東京都台東区寿 3-21-5　電話：03-5246-6470 /FAX:03-5246-6480 ●新宿ブックス・アイン：〒160-0023東京都新宿区西新宿1-11-12　生田ビル3F　電話：03-3342-2781　FAX:03-3342-0911

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージック　発行／燃える下心党

君を壊したい

短編数本＋小説1本。ユーリの立場が弱めという、珍しい本ですな。男性同士のラブラブが前提になっていますのでその辺ご注意を。

B5版　オフセット　64P　表紙カラー
800円分の無記名小為替＋240円分切手
〒370-2305　群馬県富岡市白岩634-61
加藤 純子

ポップンミュージック　発行／パルサちん

STAND TOUGH

1Pギャグ10本とボリュームは軽めですが、ネタはなかなかヒドめでインパクト強。キレイな絵柄がそれの落差に拍車をかけてます！

制作者より　オールキャラギャグの合同誌。ハイテンション風味です。

B5版　オフセット　20P　表紙カラー
300円分の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒036-8226　青森県弘前市寒沢町1-2メゾン田中202号　加藤 彩乃

餓狼 -MARK OF THE WOLVES-　発行／壊滅帝国＆現の華

いつも空があるように

オリジナルキャラをメインに据えた7Pのショートギャグ＋4コマ9本。ネタは淡々と落とす系で、ややあっさりした読み口の本です。

制作者より。餓狼MOW学園モノ。水無月さつきと水無月葵の合同誌です。オールキャラ・ギャグ。

B5版　オフセット　28P　表紙1色
300円分の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒355-0227　埼玉県比企郡嵐山町千手堂44-25　平野 礼

さて、今回は実際に同人誌専門店に行ってみましょう。多少でも雰囲気が伝われば幸いですな。

全国最大級の同人ショップ

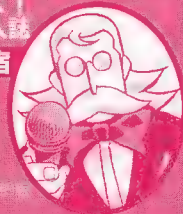
さて私は、全国に6店舗ある「コミックとらのあな」の1つ、池袋店に来ております。シネマサンシャイン向かいの小道を入った先にある黄色いビルですな。1・2階では商業誌を販売しておられます。同人誌の新刊は3階ですか。

こちらで扱っておられる同人誌は全店舗合わせて5800種・88万冊以上。壁一杯の大量の同人誌というのは、なかなか壮観ですぞ。見たところ8割方男性向けの同人誌で、ゲーム系とアニメ系は同じくらいの割合でしょうか。書店という性格上、コピー誌は取り扱っておられないそうです。

本の値段自体はサークルさんが決めますが、その30%がお店の取り分になるということです。ま、その分を加味した値段を設定されるサークルさんが多いようですな。

最後にお店の方にお話をうかがってみましょう。「業界最大の同人誌取り扱い数が信頼の証です。秋葉原、池袋、新宿、なんばの各店で皆様をお待ちしております。日本全国どこへでもお届けする、便利な通信販売をぜひご利用ください！」

女性向け同人誌専門店発見！

は～い、あたしは今、新宿駅中央西口徒歩2分、ヨドバシカメラのそばにあるビルの3階「新宿ブックス・アイン」に来ています！

実はこちらのお店は女性向け同人誌の専門店！白で統一されたキレイな店内にはシリアス・ギャグ・やおい・研究系の同人誌が数多く収められています！　最近はゲーム系3割くらいで、マンガ・アニメ系の同人誌が多いかな？

店内には同じ大きさの棚が700個設置されていて、これをサークルさんが1カ月単位でレンタルするスタイル。棚の中には自分で作った同人誌なら、ジャンル違いでもバックナンバーでも、何種類置いてもいいんですって。コピー本も置いてあります！　雰囲気的にはイベントを常設でやっていて、棚は机の代わり、店員さんが全サークル共通の売り子をしてくれる感じかしら？

お店の取り分は基本的に棚のレンタル料だけ。本の値段はサークルさんがその辺を考えて設定してるわけですね。じゃ、お店の方から一言！

「同人誌が好きでもイベントに行けない人のための店です。棚は随時入れ替えを行なうので、来ていただけると同人界の流行がひと目で分かりますよ。通信販売も、実質もうけナシでやってます！」

ジョイ「さて、成果はいかがでしたかな？」
牡丹「欲しかった本以外にも面白い同人誌がたくさんあって、いろいろ買って来ちゃいました！」
ジョイ「それは重畳」
牡丹「でもジョイさん、なんで『アイン』さんを知ってたんです？　女性向け専門なのに……」
ジョイ「フ、職歴システムの罠……（遠い目）」
牡丹「……システムッ？　罠ッ!?」

取材協力：コミックとらのあな　佐橋様
新宿ブックス・アイン　深山様

THE KING OF FIGHTERSシリーズ　発行／KEY

121212

シリアス
ギャグ

デッサン・描き込みなど画力にやや難アリですが、京への愛情でスタイリッシュにまとめた小品。ギャグは"真吾ママ"ネタですぞ。

A5版　オフセット　26P　表紙2色
200円分無記名小為替(送料込み)＋宛名シール
〒038-0202　青森県南津軽郡大鰐町長峰字前田ノ沢222　栗林 絵美

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します。

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は2月20日(火)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

「21世紀的遊技」

明けまして21世紀！　今までは21世紀と書くと何となく未来的な感じがしたけど、これからは何でもみんな21世紀。アルカディアも21世紀の雑誌だし、僕も21世紀の小説家。当然これから発売されるゲームも21世紀のゲームだ。まぁ21世紀と言ってもあと百年もあるんだから先の事は分からないけど、これから新しい技術が投入される事によって、既存のゲームジャンルも色々と進化していくんだろう。

てなわけで、今回はちょっと妄想含めてその辺の事を考えてみたい。よくあるお正月の初夢編てものだな(笑)。

新技術といっても色々あるけど、そろそろ実用化されるのが通信だろうね。家庭用では遠隔地との通信対戦が実現してるけど、ゲームセンターでも出来るようになれば、誰も乱入してくれなくて、化粧の得意な怪しいおっさんとご対面なんて悲劇も無くなるわけだ。だけどそれだけじゃ結局、家庭用の追従で面白くない。ゲームセンター用の通信回線は光ファイバーが主力になるそうなので、送信能力は家庭回線とは比較にならないほど高速のはずだ。そこでこんなのはどうだろう。例えば開発現場とゲームセンターの筐体を直接結んでおき、リアルタイムでプログラム内容の更新ができるようにするのだ。まぁプレイしている最中に変更するのは難しいけど、ちょっと合間に難易度を調整したり、マップを変更したり。そんな事をしているうちに同じゲームでも、ゲームセンターによって色々と個性が出てくるわけだ。「ガントレット」や「ドルアーガの塔」、今で言うと「スラッシュアウト」タイプのゲームでこういうことができたら楽しいかもしれない。ゲームセンターごとに「ニューアイテム入りました」「ボスキャラ追加！」なんて立て看板が出たりして。あと通信の応用を考えると、よくプレイヤーが遠征したりする話は聞くけど、いっそキャラも遠征したら面白いんじゃないだろうか。例えばカプコンさんで言うとデフォルトでリュウのいない格闘ゲームを発売する。だけどすべての筐体がオンラインで結ばれていて、その回線の中をリュウが渡り歩いて行くわけだ。無論、リュウは全国に一人、つまり一台の筐体にしか現われない。まさに「俺より強い奴に会いに行く」だな。強いプレイヤーが集まっているゲームセンターに現われることもあるし、街角の小さなゲームセンターにふらりと顔を出す事もある。実際にはプログラム上、最初からリュウが入っていてその起動コマンドが送信されていくわけだ。なんかこう書くとウィルスみたいだな(笑)。つ～か寅さんか水戸黄門？　他にも音声入力とかヘッドマウントディスプレイとか使えそうな技術はあるけど、実現まではまだ難点もありそうだ。衛生上の問題もあるからマイマイク、マイバイザー必須か？　っていうか、音声入力はうるさそうだな。あとはワイドテレビを三つ並べて「ダライアス」とか(笑)。

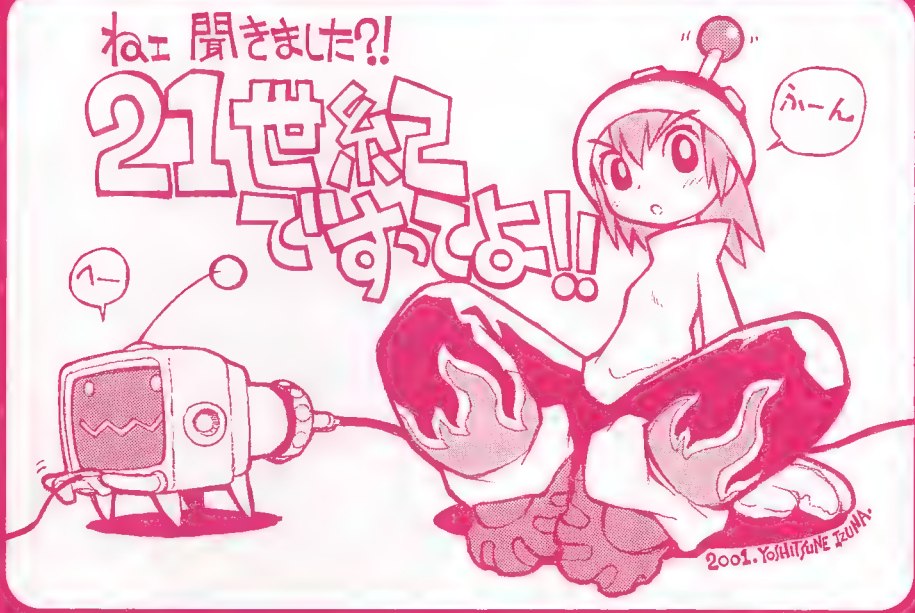
だけど本当は、現在の技術をすべて投入してハリバリのSFゲームを作ってほしいのですよ。そろそろ。だって21世紀だもんな(笑)。どうでしょうナムコさん『サイバーコマンド』の続編とか？

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い(注：アーケードに限る)。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ(富士見書房)「倒凶十将伝」シリーズ(朝日ソノラマ)。
ホームページ「庄司卓完全攻略本」
http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。今年は、もうちょっと表に出る仕事がしたいなあ、とのこと。

金田チムフケ

新年初絵です。とりたてて何も変わらないまま、割とアッサリ目に新世紀が来てしまいました。飲んで寝ていた正月状態から現実に戻るのに大変苦労しまいました…。初詣に靖国神社に行っておみくじをひいたら大吉で、「すべて良し」となげやりに一言書いてありました。嫌な予感です。2001年も頑張りたいです。

ホームページ「colonyone underfire」
URL:http://www.din.or.jp/~c-o/

Pandora Charatte カイ

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「鬼」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「KETAO WEB GALLERY」
URL:http://member.nifty.ne.jp/ketao/

KETAO

初めましてKETAOと申します。イラストを描いたり、コミックを描いたり、トッターをしたりしてます。先日、ハードディスクがクラッシュして、データが1Gぶっ飛んでしまい、その後もパソコンの調子が悪いままだったので、ついに新しいのを買いました。速くなってうれしいのですが、描く手も速くなんないかなぁと思う、今日この頃です。

自分が思う「鬼」は、2タイプあって
地獄で死者を率いていそうな
おどろおどろしい血なまぐさいタイプと
おとぎ話に出てくるようなちょっと
人間臭いタイプを思い浮かべました。
POWがあってINTがちと低い。
そんで電撃攻撃っすね。やっぱ。

次号予告

次号、秋津たいら先生＆tera先生登場予定！

テーマは「たんぽぽ」

猛者通信ぽペン

発行　2001年1月30日

第13号

担当　がっちん&SHO

「新世紀一発目を飾るの猛者通信は、全編「SHO様NOW！」で行ってみたいんですYO！」

冬空のよう煤けた笑顔で、鼻息荒くそう告げるとケツは、モー娘。のコンサート会場へ消えて行ったのです。

傍らで感慨深げに頷くマサは、テレホタイムになると、惑星ラグオルへと旅立っていきました。

登場人物紹介

がっちん（通称お）

町田を拠点とするベテランゲーマー。アルカディアライター陣の中では、ゴールドセイントクラスのコスモを持つマッドファイター。スポーツゲームや、協力通信アクションゲームを特に好む。

SHO（通称SHO様）

ビートライブ店長の山岸さんが、その一挙手一動に期待している見切り発車の大御所。自称・蒼い稲妻。アルカディア釣り部部長。Beepに掲載された、ガンスモークのマップをいまだに保存している。

がっちん&SHOのゲーム漫遊記

ゲーム業界をさまざまな視点から分析する、みなさんにすっかりおなじみ「がっちん&SHO」のゲーム漫遊記。はてさて、今回はどんな話が飛び出すかな？

2001年のゲーム事情

がっちん（以下鬼）　ついに来たね、21世紀。

SHO（以下瓦）　個人的には別に21世紀じゃなくても、毎年新年が来れば否が応にも盛り上がってるっしょ！

鬼　パンパンだ（笑）。

瓦　ところで鬼さん、今年のアーケードゲームはどうなっちゃうんですかね？

鬼　っていうか、バス釣りの本を読みながら振る話題じゃないだろ。

瓦　あ、こりゃ失敬。で、改めて聞きますけど、今年のアーケードゲームは遊べる機種は出てくるんですかね？

鬼　微妙だねー。去年も佳作は何作品もあったんだけど、厳しく言えば、抜きん出て完成度の高い作品は無かったと言えるかな。

瓦　そうスよねー。ワリと今年も不安なんですよ。こってりと遊べる作品が出てほしいッスよねー。

鬼　どうだろうね、今年は。とりあえず、AOUショウに向けて、期待できそうな機種は、いろいろとラインナップされてるけどね。

瓦　やっぱり俺としては、もっと「通信」を突き詰めていった作品で遊びたいですよ。去年はワリとセガが頑張ってて、いいところまでいってたじゃないですか。

鬼　トリガーやスラッシュは遊んだね。でも、トリガーはちょっと早すぎたね。もう少し最初の敷居を低くすればもっとウケるモノに仕上がってたと思うし。ああいう形の「通信対戦」を受け入れられる土壌が育つには、もう少し時間がかかると思うんよ。

瓦　あらかじめ、PCのオンラインでの3D対戦に慣れてる人間はすんなり入れると思うんですけど、やっぱりトリガースタートはキツいっしょ。

そう言えば、2000年のセガは「ネット@」などで光ケーブルを使った店舗間通信などを試みてましたけど、そのへんはどうですかね？

鬼　うーん、個人的な感想を言えば、ゲーセンの店舗間通信というのは「逃げ」なんよ。

瓦　と言うと？

鬼　やっぱり、ゲーセンで遊べる通信ゲームってのは、相手がすぐそばにいて、タイムラグが無いところが面白いんじゃん。店舗間で通信したって、それは家庭用の通信となんら変わりないと思うんよ。

瓦　相手の顔も見えないし、同じ空間の中で遊んでる、っていう感覚がなくなるのも残念な気がしますしね。

鬼　店舗間通信を使って膨大な人数を相手に遊んだり、ゲームの配信をしたりとメリットは多いだろうけど、やっぱり「ゲーセンならでは」という、人の体温を感じられるプレイをするには、店舗内で完結している通信ゲームがいいと思うなあ。

瓦　最近は家庭用との互換も進んできましたが、その辺はどうなんすかね？

鬼　確かに、いろいろなメリットもありそうなんだけど、家庭用を持つものと持たざるものとの差が歴然としているのは辛いね。

そもそも、身ひとつで入って楽しめるのがゲーセンでしょ？　最近はゲームで遊ぶのにも下準備が多すぎるかな。

瓦　家庭用と業務用の発売時期がほぼ同じになってきたのも、最近の特徴ですかね。

鬼　家で練習してゲーセンで対戦、とかいってるけど、ゲーセン側は純粋に「調べ」の分のインカムが減るからたまったもんじゃないね。

今まで、対戦用の情報や稼ぎのためにゲーセンで使っていた、膨大な「調べ」用のインカムが、今やソフト代一枚ですんでしまうってのはどうなんだろうね。

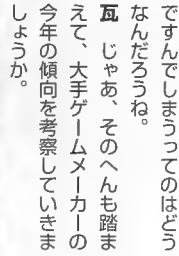
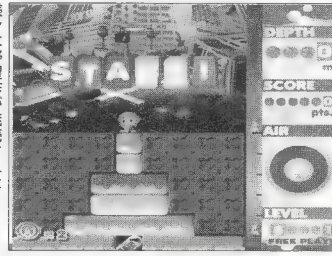
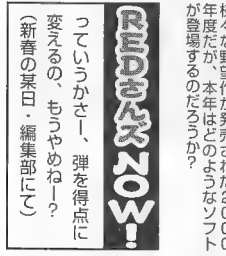
瓦　じゃあ、そのへんも踏まえて、大手ゲームメーカーの今年の傾向を考察していきましょうか。

様々な野望作が発売された2000年度だが、本年はどのようなソフトが登場するのだろうか？

REDさんズNOW！

っていうかさー、弾を得点に変えるの、もうやめねー？
（新春の某日・編集部にて）

がっちん&瓦が占う カプコン2001の展望

昨年の傾向

NAOMIとDCの連動を積極的に行ない、家庭用ではマッチングサービスを使った対戦システムを導入するなど、「ネットワーク対戦」に対して意欲的な姿勢を見せた。話題作「カプコン VS SNK」を始めとして、他社との連動を積極的に行なった一年でもあった。

瓦　カプコンつったら、まず最初に言いたいのは「早くDDの続編作ってくれ」ってことですよ！

鬼　DDクルー？

瓦　……もう鬼ー、ブチケンみたいなシケギャグ言わないで下さいよ。

鬼　失敬。カプコンでDDって言ったら「D&D®」シリーズだよね。

瓦　今のハードや通信環境を考えると、かなり面白いのができそうなんですけどどうですかね。

鬼　そうだね。最新作のミスタラが出てから、すでに4年も経つからね。

瓦　極論、俺はもうD&D®シリーズの新作以外は、カプコンの新作とは認めないっスよ！

鬼　おいおい、そりゃ飛ばし過ぎだっての。

でも、SHO様がそこまで入れこむのも解るんだよね。今でこそカプコンっつったら、リュウケンツンリって感じだけど、俺らの世代からすると、やっぱりカプコンは「アクションとシューティング」なメーカーなんよね。

瓦　そうそう、それ！　それっしょ！　ガンスモとか闘いの挽歌とかね！

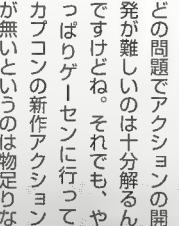
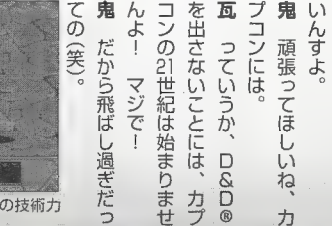
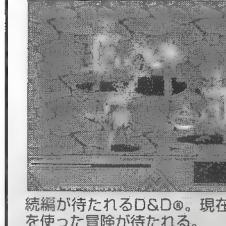
鬼　確かに、VSシリーズとかはかなり遊んでるし、事実楽しいけど、やっぱり「かっちりと遊べる」アクションやシューティングを、カプコンには常に作っててほしいんよ。

瓦　今の時勢、インカムなどの問題でアクションの開発が難しいのは十分解るんですけどね。それでも、やっぱりゲーセンに行って、カプコンの新作アクションが無いというのは物足りないんすよ。

鬼　頑張ってほしいね、カプコンには。

瓦　っていうか、D&D®を出さないことには、カプコンの21世紀は始まりませんよ！　マジで！

鬼　だから飛ばし過ぎだっての(笑)。

続編が待たれるD&D®。現在の技術力を使った冒険が待たれる。

※写真はSS版です。

がっちん&瓦が占う ナムコ2001の展望

昨年の傾向 **第一回アルカディア大賞を受賞した「ミスタードリラー」が、ナムコの2000年を代表する作品だが、その他の基板作品は今一つ伸び悩んだ感があった。大型筐体は、ワールドキックスのユニークな入力デバイスや、恋のパラパラ大作戦の網膜センサー、メトロと組んで発売したトラック狂走曲など、意欲的なラインナップを展開した。**

瓦 ナムコなんスけどね、やっぱりキャリバーの続編ですね、期待するのは。

鬼 いきなり本題に入るね。

瓦 俺の中ではいまだに「ソウルキャリバー」が最高の格闘ゲームですよ!

鬼 いや、わかるよ、うん。やっぱり、今ナムコでもっとも待たれているのは、キャリバーの血統を受け継ぐ作品だとは思うけどね。

瓦 鉄拳はそろそろキツくなってきましたからね。

鬼 暮れに鉄拳やって盛り上がったんだけど。うん、確かに面白いんだけど、やっぱり基本は初代のころから変わってないからね。

コンボの楽しさは相変わらずだけど、ダメージが減って……って感じで、シリーズを重ねるごとに遊びやすく完成度は高くなってきたんだけど、結局は初代のインパクトがそのまま続いてるって感じだからね。

間口は広くなったけど、そのぶんコアユーザーが突っ込めるところが減ったって気はするね。

瓦 鉄拳に関しては、そろそろ新しい展開がほしいとこっスよね。

鬼 なんだかんだ言っても、やっぱりみんな期待しているタイトルだからね

瓦 鉄拳やキャリバーの続編もだけど、他の基板ものにも力入れてほしいっスよ。

鬼 去年は大型筐体ものが多かったけど、今年はテーブルものも出してほしいね。ナムコと言えば、腰を落ち着けて遊べるゲームってイメージがあるからね。

瓦 ドルアーガの系統を汲んだ、アクションRPGとか出ないスかね。システム246を使って、ファンタジーアクションで遊びたいですよ。

鬼 ドラゴンバスターの続編は、やっぱりアーケードでほしかったね。今からでも遅くないから、ドラバスの正当後継作品を出してほしいところだね。

瓦 うおーー! 鬼さんそれ超燃えるっスよ!

新基板での鉄拳、キャリバーの続編の投入はあるのか? その日が待ち遠しい。

がっちん&瓦が占う タイトー2001の展望

昨年の傾向 **「電車でGO!」「バトルギア」のアップグレードキットを始めとする、大型筐体中心のラインナップが目立った。その反面、タイトーオリジナルの基板ものはほぼ皆無となり、若干インパクトに欠ける1年だったといえる。**

瓦 もうタイトーは基板ものは作らないんスかね。

鬼 どうなんだろう。

瓦 久しぶりに、タイトーの新作シューティングやりたいっスよ。あの独特のタイトーイズムを持った世界観は、やっぱり他のメーカーには出せないっしょ!

鬼 タイトーと言えばアクションもいいものがあったんだけど、アルカノイド系やパズルボブルシリーズも打ち止めくさいしね。

瓦 実は、俺いまだにGダラやってるんですよ。ハードな稼ぎとかはやってないんですけど、やっぱ面白いスよ、タイトーシューティングは。

鬼 電車やギア以外にも、新作が見たいね。何とかして、往年の開発力を取り戻してほしいところだね。

瓦 いっそ、シルバーホークを題材とした大型筐体ものを出してほしいっスよ!

往年の世界観を取り戻せるか? 基板ものの発奮に期待。

がっちん&瓦が占う 彩京2001の展望

昨年の傾向 **安定した完成度のシューティングをはじめとして、ホットギミックシリーズやクイズ・ホットデビューなどのバラエティゲームでの展開にも積極的だった。他社との連動も盛んで、これからの躍進にも期待が持てるメーカーだ。**

瓦 俺、実は彩京シューティングってあんまりやらないんですけど、やっぱりゲーセンには彩京みたいなメーカーは必要っスよ。

鬼 いいね、彩京のゲームは。やってるのを見てるだけでも、ゲーマーがちゃんと「遊べる」ように作ってあるなっていうのがわかるからね。やりこめばやりこんだ分、ちゃんと返ってくるものがあるというか……。彩京純正ゲームは家庭用への移植もそんなに早くないから、ゲーセンの中でカリスマになってる時間が長いんよ。

瓦 シューティングなんかは、1周目は素人でもそこそこ遊べるように作ってあるけど、2周目でマニアのやりこみに応えられるように作ってありますからね。

鬼 これからも、彩京にはリーマンが安心してコインを入れられるような、良質なゲームを作り続けてほしいね。

縦シューの良質さには定評あり。これからも頑張ってほしいメーカーだ。

がっちん&瓦が占う セガ2001の展望

昨年の傾向 **「ネット@」を始めとする、店舗間の相互通信機構を推し進めたり、ダービーオーナーズクラブといった新構想の大型筐体を投入するなど、最も積極的にゲームセンターを盛り上げてきた。「ネット@」は現在、一時休止しているが、さらなる完成度を得ての再開が待たれている。**

瓦 セガは個人的に一番期待してるんですけどね。

鬼 そうだね。今一番、ゲーセンに力を入れてくれているのがセガって感じだからね。

瓦 DOCのシステムを使って、いろいろなゲームを作れませんかね。多人数でやるRPGとか作れそうじゃないですか。

鬼 データを持ち歩ける、というDOCのシステムの利点を活かせば、色々なジャンルのゲームを作れると思うよ。そのへんのバリエーションの展開は、セガはやってくれるんじゃないかな。

瓦 あとはやっぱり、ゲットバス2ですかね! 超出してほしいですよ!

鬼 おお、鼻息荒いな。

瓦 ゲットバスの時のメディア対抗戦では惜しくも負けちまったけど、今度はそうはいかないッスよ。オレのアンタレス（超リール）が唸りを上げますよ!

鬼 ゲームそのものとは関係ないじゃん。

瓦 いやその、ま、そうなんスけどね。

鬼 最初にも言ったけど、セガはいい資産をいくつも持ってると思うんよ。スパイクシリーズの展開はもちろん、トリガーも発展性のあるゲームだし、今後ともシリーズの血脈を絶やさないようにして新しい試みと融合させていけば、必ずいいゲームができると思うけどね。

瓦 今年はVF-Xもありますからね。いっちょ、ここいらでグワーっとやってもらいたいッスよ!

通信に力を入れるセガ。ネット@の復活も興味深い。

編集長も占う2001の展望

最近、世田谷線（エンブレ乗車率60%位）が、旧車両（扇風機）から新車両（空調）に移行しつつある。そんな今だから『世田谷線でGO!』を熱望! あるいは『バーチャトレイン』（セガ風）とか『ミスター世田谷線』（ナムコ風）とか『旧車両vs新車両』（カプコン風）とか『世田谷刑事』（彩京風）とか……。

（林 久徳）

INFORMATION 次号予告ーッ! 遥かなる時を越え、次号、ついに奴らが帰ってくる! 大いなる運命の荒波に翻弄され、新年早々出番をのっとられてブセりまくっている、あの狂犬たちが再び誌面に帰ってくるのだ! 次回の猛者通信ぽペソは「汚された乙女の祈り! バスジャック犯は隣のお兄さん!?」にドーンQ〜。

ゲームセンターよく見る伝

第?話 キャノンダンサー

Text：福田柵太郎

今回のお題は、『パズループ2』のミッチェルから発売された『キャノンダンサー』。狄（テキ）の戦士「麒麟」を操り、縦横無尽にフィールドを駆け回る爽快なアクションゲームだ。

©1996 MITCHELL CORP.

『神を殺した男』の物語

近未来を舞台に、最強にして孤高の戦士である麒麟となって姿なき神に戦いを挑む『キャノンダンサー』。

自由度の高いジャンプアクションに加え、主人公麒麟の武器は空間を切り裂く蹴技と、当たり所がよければ、ラスボスをも3発で葬り去る必殺技『麒麟星祭り』を駆使して全5ステージを戦い抜け！

さて、『キャノンダンサー』はアクションゲームの面白さ以上に、演出の切れ味が抜群にいいのだ。

海に落ちた麒麟を、仲間の船が回収する「非情のインド洋」、「過去使いとの闘い」など、その冒険100連発（byエドワードランディ）的な演出は小説や映画の表現に近くとてもドラマチックだ。

プレイしているうちに、「あっ、なんかこれってストラ○ダー飛竜と似てない？」という格好いいシーンがいくつもある。アルカディアベストキャラ賞で4位を獲得した飛竜のファンは、ぜひ一度はやっておくべきだろう。

今回、無理矢理にダイジェストを載せてみたが、実際に通してプレイしないと伝わらない部分があると思う。

そこで！ どこか『キャノンダンサー』を置いてくださる寛大なるゲーセンがありましたら、アルカディア編集部まで連絡ください。基板貸します（先着1ゲーセン様）。

狄の戦士最強の男「麒麟」操作術

- 「➡➡＋攻撃」で必殺技の麒麟星祭りだ！（3回まで使用可能）
- 「⬇要素＋ジャンプボタン」でスライディングだ！ 更に、スライディング中の追加モーションとして敵と重なった時にジャンプボタンを押すと、落ち穂拾い（投げ）だ！
- 攻撃ボタン連打中に、しゃがみ→立ちを繰り返すことで攻撃力がアップ！

バトルダイジェスト オブ『キャノンダンサー』

近未来-連邦政府の支配する絶対管理の時代を舞台とし、思想テロ集団スレイヴァーに、狄の戦士麒麟は戦いを挑む。目的は「姿なき神」の完全なる破壊と、スレイヴァーの消滅である。

麒麟の雇い主であるジャック・レイゾン。これでも連邦法務省長官だ。

敵に立ち向かう麒麟。唯一の武器は己の体術のみだ。

「ガハハハ！ ギリギリまで走って飛んでみせろ！ 俺に追いつかれるまえにな！」迫り来る敵、どうする麒麟!?

—ティアノン「麒麟よおまえは美しい。わたしを燃え上がらせるからだ」

狄の戦士カノンス。巨大機械獣で麒麟に迫る。

—カノンス「若く無粋で愚かな男よ。」

レイゾンはスレイヴァーの手下だった！ 今や全世界がスレイヴァーの掌中なのか!?

麒麟と同じ体術を駆使するティアノン。同門である二人の華麗なる殺し合いが今始まる！

—ウィルフ「どこで殺されたのか思い出せ！ 思い出を選ばせてやる！」

過去を操作するウィルフ。「まさか俺が死んでいたなんて…」過去の自分が死ねば、未来も消滅してしまうのだ！

余か！ おまえか！ 強い者が手にする褒美は…これだ！「姿なき神」が賭けたチップ、それは蒼き星地球

「地獄で鍛えた無敵の包囲陣、ディ・ルーデル・タクティク。とくと見るがいい！」三戦士が黄泉から復活！ 三位一体となり麒麟に迫る！

舞台を地球から太陽圏へ移し更なる激しい戦いへと身を投じる麒麟。はたして生き残れるか!?

よく見る伝イラストギャラリー

奇特な方もいたもので、なんと当コーナー宛にイラストを送ってくださった。いや～神様っているんですね。次は羅眉斗をやってくれとのこと……どうしようかな～。

（兵庫県 地元ゲーセンにグルーヴをこよなく愛する神崎渚さん）グルーヴが入るといいですね……。うう、応援ありがとう、これからもよろしく！

2号前で、次の次はアストラスーパースターズが題材と書いたのですが、諸般の事情で（俺が遊んでたら壊れた）急遽別タイトルに変えさせていただきました。読者様、および関係者各位様に深くお詫びもうしあげます。もう4千円なんて夢の特価はないのかしらん。そういえばシンイーケンもリクエストされてたなぁ……。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

いつも自分の専門分野だけやっていればいい、とはいかないのが世の常。今回はスペシャリスト集団・ZUNTATAチームの意外な姿が垣間見られる、貴重な講義内容なのだ。

Instructor
なかやま上等兵

タイトーサウンドチーム"ZUNTATA"コンポーザー。ゲーム音楽の作曲、SEの作成はもちろん、予算が足りない時に声優の代わりをさせられたり、歌詞を書かされたりする。いわゆるひとつのパシリ。代表作は「グリッドシーカー」「電車でGO！」など。ユーミン＆相撲貧乏続行中。

第12回「こんな仕事もあるのです」

作曲、効果音……それだけじゃイカン!!（オヤジ風）

私の職業は「音屋」です。格好良くいうと「サウンドクリエイター」という肩書きになるそうです。でも、私はクリエイターという言葉が胡散臭いので、あまり好きではありません。「八百屋」とか「魚屋」みたいに「音屋」のほうがスッキリします。単純な話、横文字が嫌いなだけ[illegible]なのですが。

そんな私も、いつも作曲やら効果音作成などの仕事ばかりをしているワケではありません。普通の会社と同じような会議の類はもちろん、まったく違う業種の仕事をする時もあるのです。

[illegible]

しかし、こんなことで[illegible]ている時、音屋は役[illegible]す。実際、ZUNTATAメンバーの声の出演率はかなり高く、あの某嬢なども「すとんこぽんぽんぴろ――ん」（まわすんだ～）というちょっと人前で叫ぶには恥ずかしい言葉を叫んだりしています。他にも様々なネタがあるのですが、[illegible]を盛られるとイヤなのでここでは伏せましょう。

他にも、「作詞」なんてものもあります。「電車でGO！2」の時のことです。本来、[illegible]ZUNTATAのリーダーであるT部長（当時は課長）が作詞してくれるハズのボーカル曲がありました。が、本人多忙のためにそれが不可能となってしまい、急遽作曲者である私が作詞まですることになったのです。

コンサート会場で[illegible]をした経験がある[illegible]らいボーカル[illegible]私でしたが（？）[illegible]

[illegible]

格好良い写真を使ったり、[illegible]であれば、そのまま使用したりします。

しかし、そんな素材は手元になく、またしても予算がなく、しかも締め切りまでの時間すらないという状況で[illegible]れた手段は「自分で描く」か「自分で撮る」しかないワケです。「なんかアーティストっぽくて格好良い！」なんて思われる人もいるかも知れませんが、あくまでこれは苦肉の策（三国志用語ですね）なのです。私の最新アルバム「Impromptu（アンプロンテュ）」では、本来使うハズだったゲームの絵が使えなくなってしまったので、急遽イラストをでっち上げて事なきを得ました（？）。

……と、このように「音屋」という職業は、状況に応じてあらゆる仕事をこなせないとイケません。そしてそれは、すべて予算・スケジュールとの格闘なのです。この闘いを一つ一つ切り抜けることで、新たなスキルを手にすることができるのです。

自称「クリエイター志望」の皆様！　自分が目指す専門のことだけに集中するのは非常によろしくありません。なぜならば、「違った視点での発想」が見えてこないからです。自分の中に取り込めるものは取り込んで、そのスキルを様々な形で活かしていきましょう。

特に「音屋になるぞ」という方々、作曲・効果音作成の[illegible]だけでなく、自分のあらゆる長所を武器にして予算・スケジュールという怪物に立ち向かいましょう！

単語帳 音楽に携わる人って、マルチな才能を持っていることが多いよね。絵画や写真、あるいは映画などその方向性はさまざま。これもひとえに、音楽というフィールド自体が多方面の能力を求める世界だからではないだろうか。ミュージシャンなら複数の楽器をプレイしたり、作詞・作曲やプロデュースを手がけたりと、1曲を作り上げるまでにいくつもの行程を兼任できる。そうやって複数の能力を発揮できる人たちが多いから、まったく異なる分野への適応力も高いのだろう。でも、「旺盛な好奇心」が一番のポイントなんだろうね。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック!!

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

世紀末から引き続いて、リリースラッシュ続行中！ VGMにとって、新世紀はいいスタートダッシュを飾れたようだ。今世紀もお気に入りの一枚をこのページで見つけて、冬の寒さなんか吹き飛ばせ！

CRACKIN' DJ REMIX VINYL Vol.1&2

マーベラスエンターテイメント／MJJC-30008&9

※このジャケットはVol.1のもの

発売中　各¥1,260（税込）

[Vol.1] SIDE A ①HIGH SCORE／ケツメイシ ②thrill of ecstasy (butter mix)／DJ YUKIJIRUSHI 他、全4曲
[Vol.2] SIDE A ①nightmare (master's 246 mix)／DJ MASTERKEY 他、全6曲

REMIX盤がアナログで登場

昨年12月に発売された「CRACKIN' DJ REMIX」。そのアナログ盤が2枚同時に発売された。DJを題材にしているだけに、ファンの要望が強かったアイテムだ。曲目はCDと同じで、曲順が変更されている。

君が好きだよ ～守って守ってあげるから～／新堂敦士

東芝EMI／TYCY-8002

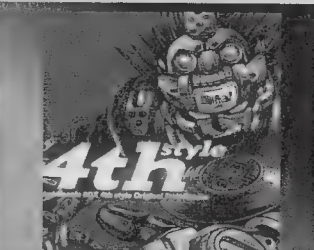
発売中　¥1,223（税込）

①君が好きだよ ～守って守ってあげるから～ ②重ね合う唇 ③何も恐くない ④君が好きだよ ～守って守ってあげるから～〈カラオケ〉

本当に気さくでイイ兄貴でした

ポップンシリーズのアッシュでお馴染み、新堂敦士。「pop'n music 5」からのシングルカットで、フルサイズロングバージョンが収録されている。62ページからのインタビューはファンならずとも必読モノ！

beatmania IIDX 4th style Original Soundtracks

コナミミュージック／KMCA-87

発売中　¥2,243（税込）

① Mr.T.(take me higher)／Risky Men feat. Asuka M ②Nothing Ain't Stoppin' Us／Shoichiro Hirata ③ sanctus／Osamu Kubota ④ Clione／kors k ⑤ HIGHER／NM feat. Sunny 他、全40曲

一般公募曲など、全40曲を収録

IIDX 4thstyleのサントラが満を持して登場！ このボリュームは、サントラの枠をすでに超越している。上野圭一のダンスチューンやDANCE EXPRESSとのタイアップ曲など、盛りだくさんの一枚だ。

GUILTY GEAR X HEAVY ROCK TRACKS ～The Original Sound Track of Dreamcast!!

ファーストスマイル／FSCA-10164

発売中　¥2,800（税込）

①SOUL DEALER ～オープニング～ ②NO MONEY ～ソル VSカイ～ ③KEEP YOURSELF ALIVE? ～ソルのテーマ～ ④HOLY ORDERS BE JUST OR BE DEAD ～カイのテーマ～ 他、全23曲

増強された躍動感を体験しよう

アーケード版ではプログラミングだったGGXサウンドを、DC版はファンの要望が実現して生楽器で再録音。オリジナルの疾走感はそのままに、バンドサウンドならではのグルーヴが生まれている。

O.M.Y. ザ・ベストアルバム／O.M.Y.

SCITRON DISCS／SCDC-00062

2001.1.24発売　¥2,100（税込）

① JINGLE "O.M.Y." ② RYZEEN ③ BEYOND THE MUSCLE ④DUE ⑤RICE AGE ⑥TAISHOKU ⑦COSMETIC THIRTY ⑧MAGNETIC YELLOW (SHANG POO) ⑨LA FEMME BLONDINE 他、全19曲

2001年、活動再開？

細江慎治氏ら、ゲーム音楽を手がけてきた3人によるユニット。初期のYMOコピーバンドから、オリジナル色を強めてきた最近まで、アルバム5枚分の足跡を集約したベスト盤だ。テクノポップファンにお奨め。

pop'n music Vocal Best 2

コナミミュージック／KMCA-86

2001.2.7発売　¥3,059（税込）

①クチビル／中山マミ ②peppermint／浅井裕子 ③恋は天然／Natural bear ④時代を変えてくTeenage／馬場一嘉 ⑤Love me Love me Love me／The LOφSE BEAT ⑥WHITE BIRDS／violent age 他、全16曲

ロングバージョン13+リミックス2

ポップン5の注目曲「クチビル」とそのカラオケバージョン、さらに「恋は天然」「peppermint」といった人気曲を集めた、ボーカルベストの第二弾。特製キャラクターシールが封入されているのも嬉しい。

PSYVARIAR ORIGINAL SOUNDTRACK

リバースパベル／RBCD-0001

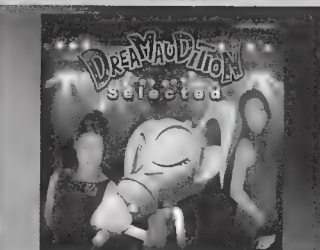
発売中　¥2,520（税込）

①OPENING ②MODE SELECT ③EARTH ④FOREST ⑤VALLEY ⑥DESERT ⑦VOLCANO ⑧ASTEROID ⑨BOSS#1 ⑩CLOUDBANK ⑪COLONY ⑫ZERO-SPACE1 ⑬C ITY ⑭FACTORY ⑮BOSS#2 ⑯CLEAR 他、全28曲

2000年のVGMを代表する作品

VGMのみならず、音楽として評価の高い「サイヴァリア」。遂にそのサントラが発売された。トランス系サウンドをシューティングゲームに持ち込んだ発想は、VGM史に残る偉業だと断言してしまおう。

DREAMAUDITION Selected

WAKE UP／KWCD-2007

発売中　¥2,625（税込）

〈DREAMAUDITION 2〉①Opening ②Title ③How to play ④Select ⑤Password 他〈DREAMAUDITION〉⑲Good Result ⑳Bad Result (21) Variable (22) Rival (23) Stalker 他、全30曲

ファン垂涎のサントラ盤が遂に登場！

「ドリームオーディション」2作分のサウンドトラックに加え、1作目の発売キャンペーンで入賞したMaiとCrisが歌うオリジナルソングも収録したお得盤だ。バラエティーに富んだ楽曲が揃っている。

とうとう21世紀になってしまった。ゲームそのものはもちろん、VGMもいったいどんな進化を遂げるのか、非常に楽しみなところ。個人的には、遂にサントラが発売された「サイヴァリア」のように「VGMの固定観念を打ち破りつつ、高品質」なものが出てくれれば、言うことなしなんだけどね。今世紀も、このページを可愛がってやってください。（まこ～る）

ケダモノの夜、みたび

Story

獣人……獣の姿に変身する能力を持ち、常人をはるかに越える戦闘能力を発揮する者達。彼らの存在が広く知られるようになってから、すでに数年の歳月が経過した。獣人の能力に対する誤解が不幸な衝突を引き起こしたこともあったが、良識ある人々の努力により最悪の事態は回避された。

人間に対して力による獣人の解放を目指した『獣人解放戦線』の離散後、獣人と人間との相互理解と融和を目的として結成された組織『W.O.C.』を中心に、世界は獣人の存在に慣れつつあった。そん

BLOODY ROAR 3 Graphic Arts
ブラッディロア3 設定資料集

太古の昔、破滅をもたらす災厄が封じられたという遺物『無量の獣の石板』。

『石板』を手にする資格の証『獣の紋章』は、すべての力が一人に集まらないようにすることで災厄の実体化を防ぐ新たな封印でもある。

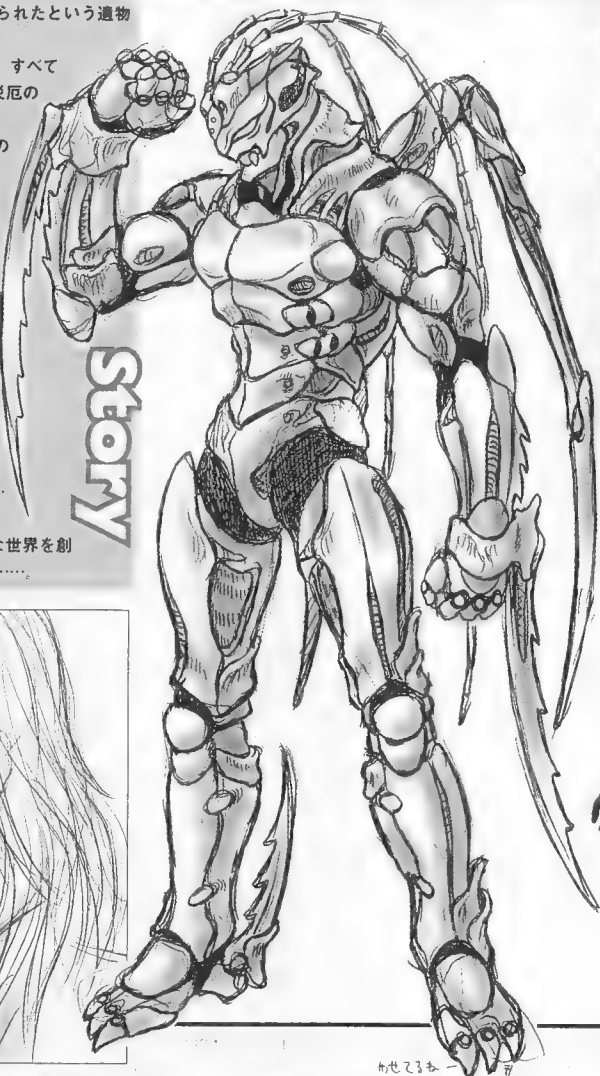
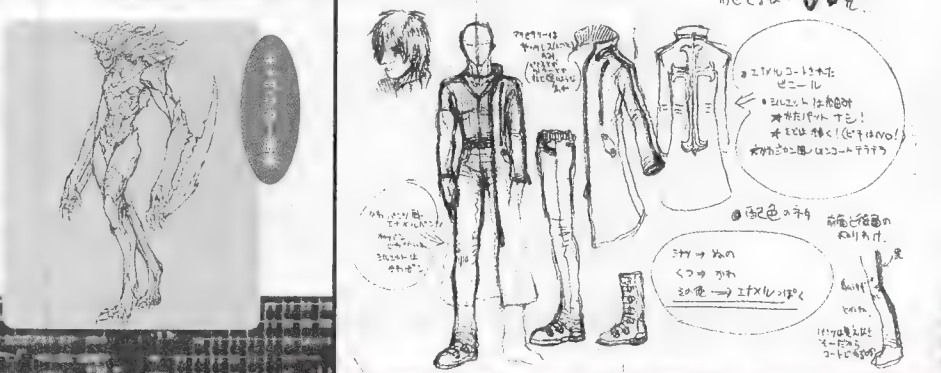
『石板』の封印を解き、今また『紋章』の獣人を次々抹殺することで『石板』の力を完全に復活させようと企むのは、シオンと名乗る一人の男。

「もうすぐだ……『石板』の力が完全なものになったとき、世界は姿を変える。生まれ出ることのなかったすべての異形が、すべてを覆いつくす……ふふ。すばらしいじゃないか。そう思わないかい、姉さん？　それとも残念かな？　姉さんは優しかったからね。このくだらない世界に、愛情などという役にも立たない力を注いでいた……でも、もう止めることはできないよ。なぜなら、姉さんはもういないんだからね。そうさ……私が殺してあげたんだから」

その冷酷な瞳に映るものはすべて、新たな世界を創造するため排除せねばならぬ塵芥にすぎない……。

Story

XION シオン

Profile

◆獣化後：生まれ得ざるもの
◆国籍：スウェーデン
◆年齢：22歳
◆身長：173cm
◆体重：56kg
◆職業：不明
◆好きなもの：赤
◆嫌いなもの：心の弱さ

「獣化」という新機軸をもって格闘ゲームに斬り込んだ「ブラッディロア」。そのシリーズ3作目は、システム246にグレードアップ。そのオフィシャル設定を楽しんでくれたまえ。ストーリーは前回掲載分が間違い、今回が正式とのこと。ご迷惑おかけしました。

な矢先、獣人たちの間に奇妙な現象が起こりはじめた。体に何かの印のような斑紋が現れるのだ。人の姿をしている時にはほとんど目立たないのだが、『獣化』して獣の姿になると鮮やかに浮き出てくる。斑紋は『獣の紋章』あるいは単に『紋章』と呼ばれるようになった。『紋章』が現れた獣人は、今までの限界をさらに越えた凄まじい力を発揮することが確認され、一種の成長の証ではないかと考えられた。

　しかし、続いて起こった事件が、獣人たちのみならず全世界を震撼させることになる。『紋章』を体に持つ獣人たちが、各地で謎の死を遂げたのだ。遺体は一様に無残なありさまで、『獣化』を引き起こす力が体内で暴走した結果ではないかと推測された。『紋章』は獣人の力を上昇させるが、それは同時に、本人をも滅ぼす加速現象を意味するのかも知れない。『紋章』を持つ獣人たちは死の恐怖に直面し、『紋章』を持たない獣人たちはいつ自分の体にも異変が起きるかわからない不安にさいなまれる。

　『紋章』はほんとうに死をもたらすのか？　なぜ突然獣人たちの体に現れたのか？　そもそも『紋章』とはいったい何なのか？　何一つわからぬまま、『死を呼ぶ紋章』は大いなる恐怖の影となって世界を覆った。

　かつて獣人の力を悪用しようとする勢力と死闘を繰り広げた獣人たちにも、『紋章』の恐怖が容赦なく襲いかかる。闘うべき敵の姿さえわからぬまま、彼らは立ち上がった。

　ある者は、
苦しむ同胞を救うために。
　ある者は、
愛するものを守るために。
　ある者は、
真実を突き止めるために。
　彼らに残された時間がどれほどあるのかは、神さえも知らない。

YUGO
大神勇吾

Profile

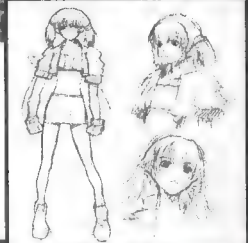
◆獣化後：オオカミ
◆国籍：日本
◆年齢：23歳
◆身長：177cm
◆体重：81kg
◆職業：「W.O.C.」のリーダー
◆好きなもの：リブステーキ
◆嫌いなもの：ワサビ

衣装没案

Story

獣人と人間の未来のためNGO（非政府組織）『W.O.C.（共存の社会）』のリーダーとして奮闘する若き獣人・大神勇吾。彼の体にも忌まわしい『獣の紋章』が現れていた。さらに、共に生きる仲間たちの中にも『紋章』の発現に苦しむものがいることを知り、同朋の未来のため『紋章』の正体を探る探索に旅立つ……。

Story

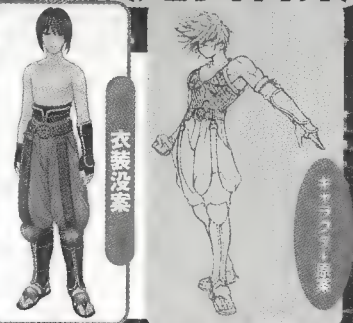
傷ついた者、病む者すべてに無償の愛を注ぐ女性・塚神アリス。少女時代からの『ケンカ友達』であるユーゴに協力し、本職の看護婦を休職してNGOのボランティア活動に参加していた。だが『紋章』の謎を追いひとり飛び出していったユーゴの身を案じ、旅立つ決意を固める。行く手に待ちうける危険も、自らの体にも現れている『紋章』の脅威も、彼女の決心を変えることはできない……。

Profile

★獣化後：ウサギ
★国籍：日本
（父が日本人、母がドイツ系アメリカ人）
★年齢：20歳
★身長：[illegible]cm
★体重：52kg
★B：96 W：58 H：89
★職業：元看護婦（現在休職中）
現在「W.O.C.」の通訳
★好きなもの：シーザーサラダとキャロットケーキ
★嫌いなもの：タマネギ

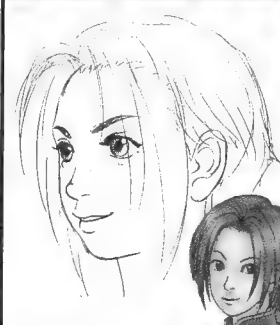
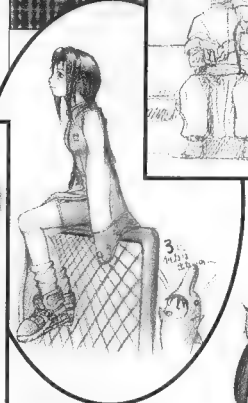
塚神アリス
ALICE

Story

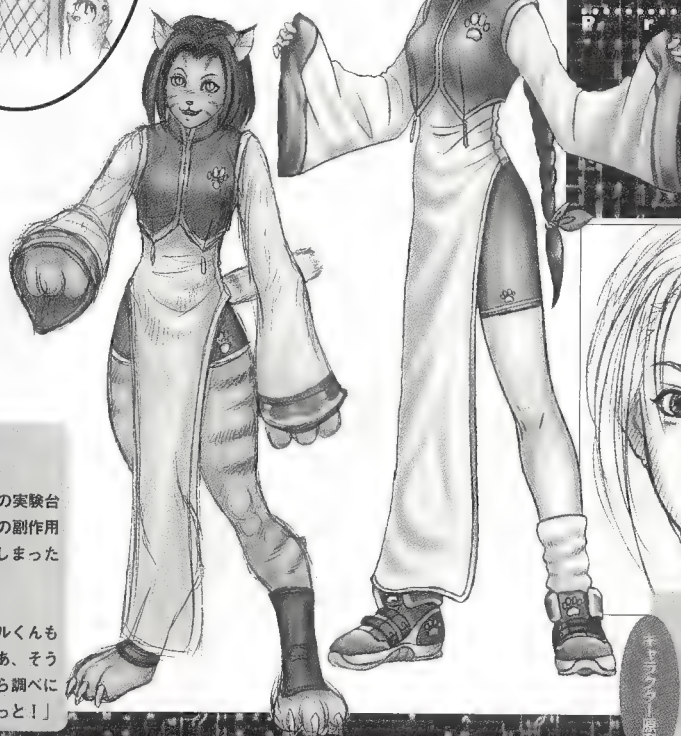
闇の暗殺者・『バクリュウ』の後継者として、過酷な環境で育てられた少年・カケル。ユーゴの手で救い出され、ともに暮らすことで人の心を取り戻し、学業にいそしみながらユーゴのNGO活動を手伝い充実した日々を送っていた。だが『紋章』の出現が、短かすぎる平和を打ち砕く……。

「僕は死ぬのは怖くない。でも、ユーゴさんはこんなことで死んじゃいけない人なんだ。今日から僕は『バクリュウ』に戻る……。この体に叩き込まれた技のすべてを使って、ユーゴさんを絶対に守ってみせる！」

Profile

◆獣化後：モグラ
◆国籍：日本
◆年齢：15歳
◆身長：165cm
◆体重：47kg
◆職業：学生（忍者）
◆好きなもの：将棋
◆嫌いなもの：煙草の煙

大神翔 BAKURYU

URIKO 野々村宇理子

Profile

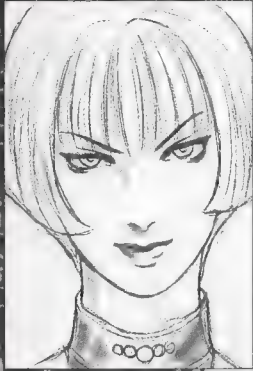
★獣化後：ハーフビースト
★国籍：日本
★年齢：15歳
★身長：150cm
★体重：41kg
★B：75 W：56 H：78
★職業：学生
★好きなもの：かまぼこ
★嫌いなもの：数学

Story

幼いころ、獣人の軍事利用を企む組織に誘拐されて人造獣人の実験台にされた悲惨な過去を持つウリコ。救出された後も、実験の副作用で中途半端にしか獣化できないというやっかいな体質になってしまったが、家族の愛に包まれて成長し、平和な生活を送っている。

平和な……平和……へいわ……？

「へ・い・わだなー。しげきがなくってつまんないよぉ。カケルくんもちっとも遊んでくんないし、なんかおもしろいことないかな？　あ、そういえばお姉ちゃんやユーゴが『もんしょうがなんとかで大変だから調べにいく』とかって言ってたっけ……。よーし、あたしも調べにいこっと！」

JENNY
ジェニー・バートリー

Story

トップモデルとして、ヨーロッパの社交界に君臨する美の女王・ジェニー。
謎に包まれた彼女の素顔を知る者は、数えるほどしかいない。
辣腕のスパイとして数々の国際的事件の陰で暗躍してきた華麗な闇のエージェントは、『紋章』事件の騒乱の中で不敵にほほえむ。
「あの男と私以外に『紋章』を持つ獣人は必要ないわ。『石板』の力を手にできるのは、たった一人だけなんだから……」

Profile
★獣化後：コウモリ
★国籍：不明
★年齢：不詳
★身長：170cm
★体重：52kg
★B：90 W：57 H：88
★職業：モデル（本業はフリーランスの諜報工作員）
★好きなもの：熱いシャワー後の赤ワイン
★嫌いなもの：枝毛

衣装没案

SHENLONG
深龍

Story

彼には過去がない。
子供時代の思い出もなければ、少年であった日々の記憶もない。
これまでの自分がどういう人間であったのか、何一つ知らないしまた興味も持とうとはしない。「過去が何だ？　俺は俺だ」とうそぶき、街に出た彼は己の拳のみを武器にして、暴力が支配する裏の世界に身を投じる。
「この『紋章』とやらがついてると、長生きできねえってか？　上等じゃないか。明日も命があるなんて思ってるのは、甘ったれたふぬけの考えだ。人生なんてのは、気にいらねえ奴はぶっ殺し、気にいった野郎とはぶっ倒れるまで飲む……それだけで充分だ」

Profile
◆獣化後：トラ
◆国籍：無し
◆年齢：3[illegible]歳（ロンの肉体年齢に換算）
◆身長：178cm
◆体重：73kg
◆職業：バウンサー
◆好きなもの：都会の喧騒
◆嫌いなもの：暗闇

LONG
進龍

Story

呪われた獣の血と暗い過去に苦しみ、流浪と遍歴を重ねる悩める猛虎・ロン。ふと立ち寄った町で達人の風格を漂わせる老人と出会い、その家に身を寄せることでひとときの安らぎを得ていた。だが、『紋章』の恐怖はその周囲にも確実に忍び寄る。老人の孫娘・蘭花が『紋章』の発作によって倒れたのだ。このままでは、いまや師と仰ぐ老人の、ただひとりの家族が失われてしまう。ロンの脳裏に、かつて獣化の力の暴走で幼い妹・鈴麗を失った悲しい記憶が蘇る。
「この邪悪な力、私に止めることができるのだろうか……。だが、今はそう信じて進むしか道はない……」
自分を慕ってくれる蘭花のまなざしに、亡き妹の面影を密かに重ねたロンの、あてどない探索が始まった。

Profile
◆獣化後：トラ
◆国籍：中国
◆年齢：32歳
◆身長：[illegible]cm
◆体重：7[illegible]kg
◆職業：無し（子供たちに中国拳法を教えている）
◆好きなもの：心の平安
◆嫌いなもの：虚偽

ブラッディロア3 設定資料集

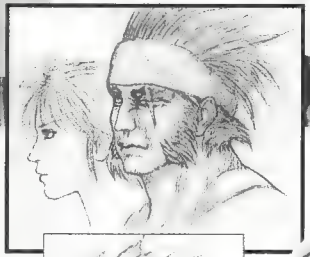
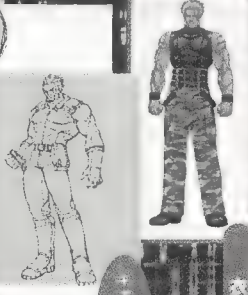
GADO
アラン ガドウ

profile
◆獣化後：ライオン
◆国籍：フランス
◆年齢：49歳
◆身長：194cm
◆体重：108kg
◆職業：国連高等弁務官
◆好きなもの：ブランデー
◆嫌いなもの：ネクタイ

Story

人間と獣人との融和のため、国連の弁務官として精力的に活動するガドウ。自らも獣人であり、かつては腕利きの傭兵として生きていくたの、戦場を駆け巡った彼の重みある言葉と卓越した行動力は、国際政治の世界で賞賛の的になっている。粘り強い交渉術でさまざまな成果をあげてきたガドウであったが、『紋章』が引き起こした騒ぎには有効な対応策を見出せず苦慮していた。そのうえ、あろうことかガドウ自身にも『紋章』の兆しが現れてしまったのだ。

「次の世代の獣人と人間達により良い世界を手渡すため、まだ私にもできることがあるはずだ。『紋章』の獣人に残された時間が少ないというのなら、私が先頭に立って運命に挑むとしよう」

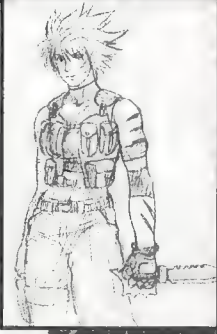
かつて世界の未来のために戦いを捨てた獅子が、いま同胞の未来を救うべく地位をかなぐり捨てて戦場へと戻る……。

MARVEL
ジャンヌ ガドウ

profile
★獣化後：ヒョウ
★国籍：フランス
★年齢：20歳
★身長：167cm
★体重：58kg
★B：87 W：58 H：90
★職業：元傭兵
★好きなもの：
紅茶(最近ハマってる)
★嫌いなもの：コーヒー(飽きた)

衣装設定

Story

『伝説の傭兵』と呼ばれた男を父に持ち、自らも傭兵として名を馳せる女闘士マーベル。

某大国の参謀本部が『紋章』事件を解決に導くため立案した『眼と鉤爪』作戦への参加を依頼され、おのれの体をもむしばむ『紋章』と対決すべく闘いに身を投じる……。

BLOODY ROAD 2 Graphic Art

BUSUZIMA 毒島

Profile

◆獣化後：カメレオン
◆国籍：日本
◆年齢：38歳
◆身長：191cm
◆体重：67kg
◆職業：マッドサイエンティスト
◆好きなもの：俺様
◆嫌いなもの：お前ら

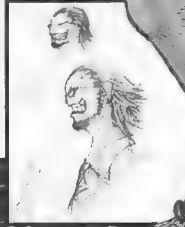
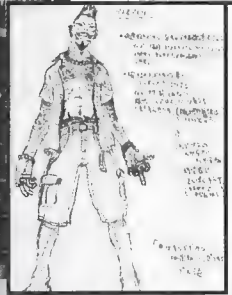
Story

獣人の軍事利用をもくろむ組織に参加し、自らも獣人でありながら非道な人体実験をくり返していたマッド・サイエンティスト『毒島一』。正義の獣人たちに野望を打ち砕かれ、失意の日々を過ごす彼にとって『紋章』の出現は好機だった。

「ひゃっほう！　『スーパーハジメくん』の誕生でーす！　この力の発生源さえ突きとめりゃ、オレさま無敵になれちゃうよん。一発逆転の大ちゃーんす！」

STUN スティーブン ゴールドバーグ

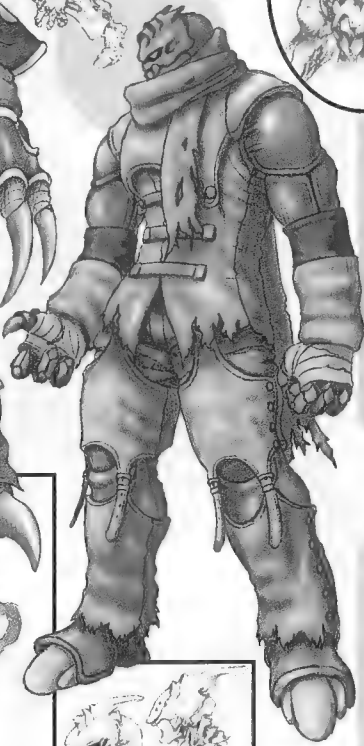
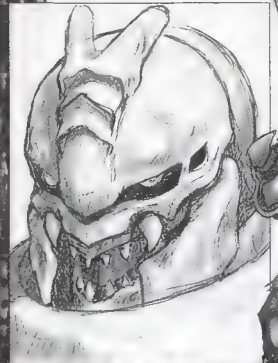
Profile

◆獣化後：インセクト
◆国籍：アメリカ
◆年齢：36歳
◆身長：186cm
◆体重：120kg
◆職業：ダークヒーロー
◆好きなもの：思い出せない
◆嫌いなもの：思い出せない

Story

悪の組織に改造され、異形の体を闇に隠して孤独な戦いを続けるスタン。『紋章』の力は彼の体を異常に活性化させ、限界を超えた負荷がもともと不安定な彼の体をむしばんでいた。体内を荒れ狂う力は、激痛となって理性や意識さえ消し去ることも珍しくない。

「このまま……では……俺はほんとうの……怪物になってしまう」

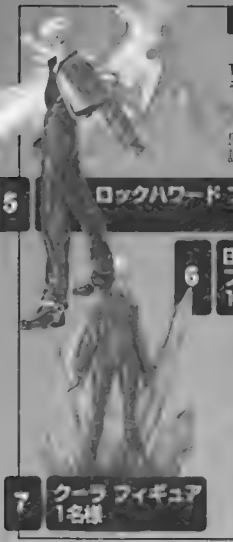
苦しむスタンの前に、旧知の女スパイ・ジェニーが現れささやきかける。

「あなたの苦痛は、『紋章』を持つ獣人たちが考えなしにふりまいている力が原因なの。彼らを倒さない限り、あなたはいずれ理性を完全に失ってしまう……。心配しないで、わたしが彼らのところに案内してあげる。迷っているひまはないわよ、人としての誇りをなくしたくないのならね……」

キャラクター衣装没案

アルカディア 読者プレゼント

ハドソン/ライジング様ご提供

ゲームセンターで[illegible]の「ブラッディロア3」[illegible]レイステーション2[illegible]体験版を[illegible]プレゼント[illegible]。正式発売まではコレで我慢してくださいね

4 ブラッディロア3 PS2体験版 30名様

エポック社C-WORKS様ご提供

SNKの人気ゲーム『餓狼 -MARK OF THE WOLVES-』のロック、B・ジェニー、そして『KOF2000』のクーラ、そしてカプコンの『スターグラディエイター』からはジューンのフィギュアが登場。デキの良さは[illegible]「まこーる」の保証つきだ！

5 ロックハワードフィギュア 1名様

6 B・ジェニーフィギュア 1名様

7 クーラフィギュア 1名様

8 ジューンフィギュア 1名様

ナムコ様ご提供

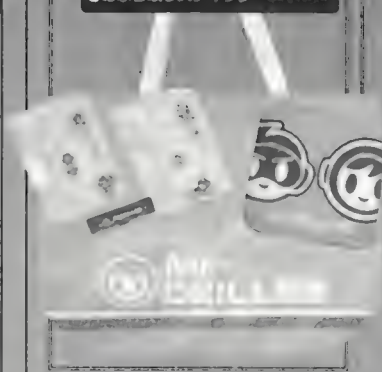
1 「ガンバリィーナ」PS版&ガンコン 1名様

アーケードでも大人気、だんだん[illegible]ガンシューティングのガンバリィーナ。そのプレイステーション版をガンコンとセットでプレゼント！

2 「ミスタードリラー」グッズAセット 1名様

- BIGサイズトートバッグ
- システム手帳REFLE
- プチタオル
- あぶら取りスティック

3 「ミスタードリラー」グッズBセット 1名様

- ショルダーリュック
- マフラー
- ホリ・ススムサンマスコット
- カレンダーシール

ゲーム性だけでなく、かわいいキャラクターデザインにも人気があるドリラー。それがグッズになってかわいくないはずがない！　ファンには嬉しいはかりだね。

ナムコさんの好意により、これをセットにしてAセット、Bセットともに1名にプレゼント。使うのがもったいないくらいだよね!?

エスケイジャパン様ご提供

11 ユキポンぬいぐるみセット 1名様

ヤングマガジンで連載中の「ユキポンのお仕事」からユキポンぬいぐるみセットを1名にプレゼント。キミの部屋をユキポン色に染めろ！

セガ様ご提供

シャカっとタンバリのシャカル君Tシャツと置き時計をセットにして3名プレゼント。このTシャツを着てプレイすればキミも「シャカタンマスター」だ!!

10 「シャカっとタンバリン!」Tシャツ&置き時計セット 3名様

チクモ様ご提供

9 モンスターファーム2001年カレンダー 5名様

コンシューマやアニメで好評を博した「モンスターファーム」。その2001年卓上カレンダー（非売品）を5名様にプレゼント

サミー様ご提供

12 「ギルティギア フェスティバル2001春」入場チケット 10名様

2月11日に文化会館（池袋サンシャインシティ）で開催される「ギルティギアフェスティバル2001春」の入場チケットを10名様にプレゼント。『ギルティギア』ファンはぜひ参加しよう！

※日程の都合により、応募の締め切りは2月4日必着とさせていただきます。

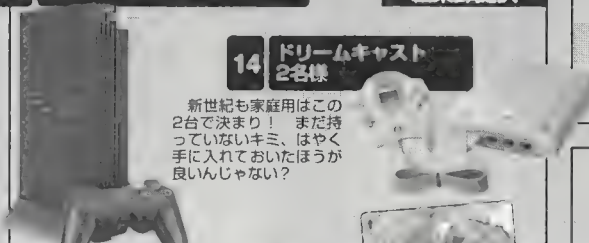
締切 2月15日(木) 当日消印有効

本誌186ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、希望するプレゼントの番号を書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※商品の発送には、締め切りから1～2カ月程かかることがありますので御了承下さい。

～ご注意～

プレゼント番号12の締め切りは2月4日必着です。
プレゼント番号13の締め切りは2月8日必着です。

編集部提供

15 プレイステーション2 1名様

14 ドリームキャスト 2名様

新世紀も家庭用はこの2台で決まり！　まだ持っていないキミ、はやく手に入れておいたほうが良いんじゃない？

16 特製QUOカード 10名様

『ギルティギア ゼクス』ディズィーちゃんのアルカディア特製QUOカード（500円分）を10名にプレゼント。当然、非売品だ！　アフロでダメならココでゲットしよう！

AOU様ご提供

13 AOUショーのペアチケット 10組20名様

新世紀になって初めてのAOUショーが2月24日に幕張メッセ（千葉）で開催されるぞ！　アーケードゲームファンなら迷わず行こう！

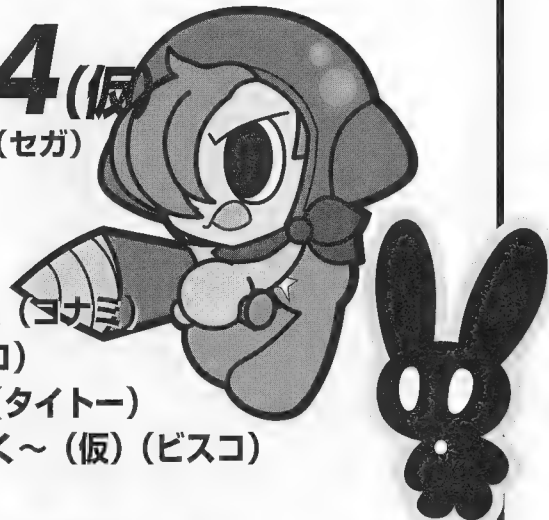
※日程の都合により、応募の締め切りは2月8日必着とさせていただきます。

「何でもいいからくれッ!」 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。
©(株)ナムコ

特集 ついに正体が明かされるバーチャファイター4！
これが待望の第一報だ！

バーチャファイター4(仮)
（セガ）

NEW GAME

AOU EXPOに出展される新作をはじめ、続々
登場するコナミの新作情報ももりだくさん！

スリルドライブ2（コナミ）／ギターフリークス 5thMIX（コナミ）
ドラムマニア 4thMIX（コナミ）／Mr.DrillerG（ナムコ）
Vampire Night（仮）（ナムコ）／Stunt Typhoon!（タイトー）
エアトリックス（ヒットメーカー）／婆裟羅2～夢幻の如く～（仮）（ビスコ）

プラネットハリアーズ（アミューズメントヴィジョン）／ギガウイング2（カプコン）／タイコの達人（ナムコ）／GAHAHA一発堂（ナムコ）／ナイトレイド（タイトー／タクミ）／燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）

次号4月号NO.11の発売は 定価580円
2月28日(水)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFっ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■燃えろ！ ジャスティス学園
「燃ジャースコンバッション」
sp_moja@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

画像の受け付けデータ容量を引き上げました！ サーバーのパワーアップにより、皆さんからの投稿データの容量3MBまで対応できるようになりました！ 各コーナーへのメールによる投稿は、左に掲載された「各コーナーへのメールでの投稿宛先」へお願いします。これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクオリティは75～95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！ 圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※4月号(No.4 2月28日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

5月号(No,12 3/30発売号)への
投稿締め切りは……
2月16日(金)消印有効

6月号(No,13 4/28発売号)への
投稿締め切りは……
3月16日(金)消印有効

making of ARCADIA

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ　ゲーム誌編集者として、または1ゲーマーとしての決意表明

●シューティングゲームで死んだ後にボムボタンを連打しない。対戦格闘ゲームで負けた後に連続技のコマンド入力を練習しない。ドライブゲームでブレーキを踏むコトを覚える。チェーンが途切れた後に首をかしげない。ドラムマニアでセンサー以外の部分を叩いて「カン♪」と金属音を響かせない、泣かない。そんな21世紀を過ごすんだぴょん♪（DCのスパⅡX通信対戦で連敗中の林）

●今年は、発売されたアーケードゲームを全部クリアしたいね。というか、その前に手を付けてないゲームが多過ぎるんだけど、なんとか頑張って多くのゲームをクリアしたい。あと、業界の活性化に陰ながら尽力したいってことかな。それにともなってアルカディアの売上げ倍増!!（さわたり）

●ネット通信があるから、雑誌の情報なんて遅くて要らないよ、なんて言われている昨今ですが、どう思いますか？　情報の早さだけが本のウリではないと思います。繰り返し読んで、時には友達に貸したり　　そして最後は大事に仕舞っておきたい。そんな本を作っていきたいな　と。（霜田）

●既に肉体的には下り坂の年齢になっているが、今年もゲーマーとしては「中坊」であり続けることを宣言したい。安穏としたゲームに日和たくはないものだ。相手を出し抜き、陥れる。または、相手にコテンパンにされて歯ギシリする。そういう闘争の中に自分を置いていきたいと思う。（杉田）

●21世紀の決意ですか。とりあえず　　ゲームを消費するだけの本じゃなくて、ゲーム業界に貢献する本　企画を、今後も作っていきたいですね。「アーケード」というゲームの形態、「雑誌」というマスコミの形態がいつまで続くのかわかりませんが、まあ、頑張ります。（マッスル北裏）

●21世紀の目標！　1ゲーマーとして、編集者として、アーケードゲームを盛り上げたい。もちろんデカいことは言えない。でも、身近にできる小さなことから、細々とでも継続的に頑張るつもり。昼飯代を削って憑かれたようにプレイしていたあの頃を思い出しながら。（心の故郷は八部潟　伊丹）

●先日、とあるライターに「ある作品をプレイする　しないの線引きの一つとして、『自分は他人からこのゲームをプレイする人に見られたいか　否か』というのもあるのでは？」と言われ、妙に納得。直後　2人して自己嫌悪　　新世紀はゲームの本質に目を向けられますように。（Majin）

●さしあたっての目標は「引きこもり禁止、ゲーセンに行く！」でお願いします。腕がなまるのを抑制するためにも、ゲーセンには行かなきゃね。食わず嫌いを直せば、遊ぶゲームには困らないはずだし。あとは「一日6時間以下の睡眠で活動する！」。これはちょっと（かなり）無理かな　　。（河野）

●何事も、やっぱ楽しいのが一番ですね。作るのも、見るのも楽しいってのは、ゲームも雑誌も共通したことだと思うんですよ。なんたって、遊びの業界なんだから。でも、最大の目標は「机の上を、いつもクリーンに」かも知れない。（モニターの上にオモチャを増やさないのも目標のひで）

●ゲーム関係の仕事をやっているのに、ゲームをプレイする時間が減っている。やりたいゲームはたくさんあるのに。これではダメだ！　と、「新作全てをゲームセンターでプレイすること」を目標として立ててみたが　仕事終わらせれば余裕ですね　　うく。（ぷそのレア物Getもね　&ぅ）

●最近　何かにつけて過去を振り返ることが多く　ことゲームに関してはその傾向が顕著だ。年くった　などと自嘲混じりの言い訳でゲーセンから遠ざかっている自分は、ゲーム誌編集者としてどうよ？　とちゃっきー氏に訪ねたら「バーチャ4で再デビューしろ」ですって。じゃ、それで。（保）

●今世紀は何事においても、もっと燃焼したい。メラッ。今までどうしても避けてしまっていたこと、挑戦に踏み切れなかったことにぶつかってみたい。ボキッ。人間としての成長なくして、一人前の編集者になんかなれないだろう。ヒュン。ゲームももうちょっと上達したい。（まこ～る）

●今年の目標は　　デスクチェックで直しが入らないようにする。誌上でお詫びと訂正を出さない。会社に泊まらない。AM11時には会社に居るようにしたい。色校が出るように仕事を進め　　たい。ようするに編集者としてのスキルをあげるのだ！　あと10kgは痩せたいかなと。（おじゃ）

●突然金髪になったり、夜中にバイクでうろうろしてたり、怪しい風体の人物がよく訪れたり、朝寝て夜起きたりなんちゅー生活をしてるものだから、近所の人から危険人物扱いされてます。もう少し人並みの生活をして　せめて回覧板が僕だけ飛ばされずになるようにしたいっす。（たな）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久德
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／MVP／がっちん／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C　LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／するする／セガール／善之字元帥／田渕健康／ちび太／ちゃっきー／DragonLEE／なかやま上等兵／新丸一／袴田直樹／はまー／VMT-RED／福田権太郎／ブンブン丸／ももやん／山岸勇／ヤマダ課長&広報娘
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井和之（THINKS NEO）／大島リエ／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣　田川ラメ夫（月刊アスキー）
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙CG　小島みか
■イラスト（五十音順）　いつなよしつね／金田チムスケ／きらり屋／KETAO／塩原ハデオ／G=ヒコロウ／田渕健康／羽生生純／ムトウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋書／中村宣忠

月刊アルカディア 3月号 [No.010]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.010

第2巻 第3号 通巻第10号　平成13年3月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-03

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）　WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）　e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は184ページに掲載されています。また、はがきの裏面のマークシートは、下記の質問事項への回答になっています。空きスペース等は感想やイラストなど、ご自由にお使いください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を必ず黒の濃い鉛筆で塗りつぶしてください。鉛筆以外で書かれた場合や、⊂⊃ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れないことがあります。また、ハガキが折れ曲がっていたり、汚れていたりしても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいて構いません。なお、切手は不要です。

●マークシート記入例

良い例

悪い例

【アルカディア 3月号［No.10］　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～82の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～82の番号の中から選んでください。

1. プラネットハリアーズ
2. VIRTUA FIGHTER 4 PLAYERS DISCUSSION
3. 春の新作大行進！ 21st Century, New Games A GO GO!!
4. プロギアの嵐
5. 電脳戦機バーチャロン フォース
6. 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
7. スパイカーズバトル
8. スタントタイフーン
9. ナイトレイド
10. ミスタードリラーグレート
11. ヴァンパイアナイト（仮）
12. GAHAHA一発堂
13. 太鼓の達人
14. ワイルドライダーズ
15. ストリートファイターZERO3↑
16. バーチャストライカー3
17. アシュラバスター
18. コズミックスマッシュ
19. スポーツジャム
20. 燃えろ！ジャスティス学園
21. ブランニューアップデイツ
22. アルカディア データベース
23. ニュース トランスミッター
24. 魂を籠める者 第三回 タクミコーポレーション
25. AOUショー速報！
26. 新堂敦士インタビュー
27. そんなんアリカ
28. ブラッディアロア3
29. ギガウイング2
30. リッジレーサーV アーケードバトル
31. プラネットハリアーズ
32. カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
33. ドラゴンブレイズ
34. セガ ストライクファイター
35. ガンスパイク
36. バトルギア2
37. ギルティギア ゼクス
38. ロングランゲームズブースター
39. 彩京刑事
40. 全国ゲーセンイベント準備会
41. 初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔
42. ゲーマー用語の基礎知識
43. アーケーダー・ネオ
44. ハードウェアミュージアム
45. 無差別範疇十傑衆
46. オールドゲームミュージアム
47. ジャンク新聞
48. ジョイスティックトルーパーズ
49. ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
50. ゲームセンターマップ
51. ハイスコア全国集計
52. ドリラーイラスト関連
53. KOFッ子ソサエティ
54. シャカっとタンバリン！
55. ギルティムック告知
56. ギルティギア ゼクス アソシエイションXR
57. コスプレ・プレイスタイル
58. アルカディア フロンティアーズ
59. ゲーパロ館
60. 庄司といづなのげいむパラのいヤ
61. パンドラキャラット改
62. 猛者通信ぼペソ
63. ゲームセンターよく見る伝
64. ZUNTATAサウンドカレッジ
65. デジタル・ディスク・アーカイブ
66. 設定資料集：ブラッディアロア3
67. プレゼント
68. 次号予告・募集記事
69. EDITORIAL DEPT GAZETTE
70. F355チャレンジ2 インターナショナル コース エディション
71. コンフィデンシャルミッション
72. テトリス T.A. PLUS
73. ナスカー アーケード
74. デスクリムゾンOX
75. パズループ2
76. 三国戦紀2
77. ラストファイティング
78. 立体貴族
79. 金剛脱衣門
80. メダル「始めてみよう」物語
81. プライズワンダーランド
82. 筐体百景

Q4.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア2月号の記事中で、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

●P24「ブラッディロア3」において、タイトルロゴの®表記が誤ってTMとなっておりました。
●P40「燃えろ！ジャスティス学園」において、パワードアキラのイラストがモノクロになっておりました。
●P68「ギガウイング2 開発者&冬目 景先生インタビュー」において、タクミコーポレーションの前田さんと森岡さんのプロフィールが入れ替わっておりました。
●P86「セガ ストライクファイター」攻略記事において、MISSION7の写真が間違っておりました。
●P120の欄外にて「ゲームウェーブ DVD Vol.4には、今大会がダイジェストで収録されている」と記載されておりますが、カプコン格闘ゲーム日米大会の映像はVol.4には収録されておらず、次号Vol.5（1月末発売）にて収録される予定です。
●P143「ゲームセンターマップ」において、国立駅の情報に間違いがありました。「1～2Fがファンタジア、B1FがYAMATO」となっていますが、正しくは、「2～3Fがファンタジア、B1Fはスペースイン UFO」です。

ここに関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるともに、訂正させていただきます。

ARCADIAは定期購読できます！

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！　なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。
（1冊580円X年間12冊=6,960円）＋（80円【送料】X年間12冊=960円）=7,920円

しかも、今なら先着で150名に創刊記念QUOカード（500円分）をプレゼント！　早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/

●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

郵便はがき

50円切手を貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA No.010
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住所	-	都道府県		区
Eメールアドレス				

電子メールによる情報などの送付を希望しますか？ はい いいえ

「ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。」

ありがとうございました！

料金受取人払
世田谷局承認
205
差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵便はがき

154-8736

2 0 5

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA No.010 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住所		都道府県		区
E-mail アドレス				

電子メールによる情報などの送付を希望しますか？ はい いいえ

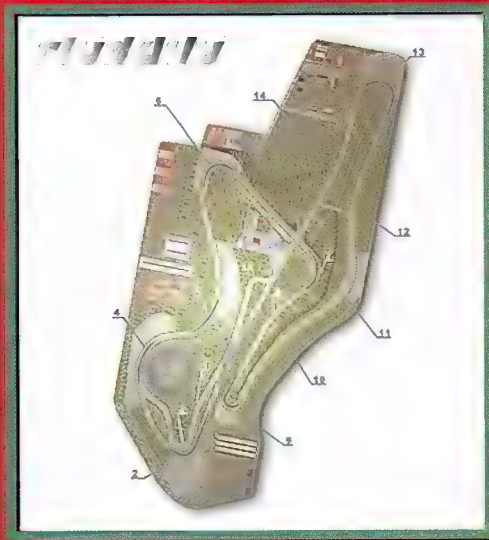
Q6.今後発売されるアーケードゲームで、期待しているタイトルはなんですか？
A6.[ ]
Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[ ]
Q8.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A8.[ ]都道府県[ ]店
Q9.いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。
A9.[ ]

F355 challenge™ 2

International Course Edition

今回は、開発者もお気に入りというフィオラノとラグナ・セカの2コースを走行アドバイス。そして、フェラーリをこよなく愛す開発者たちのインタビューも掲載！

フェラーリのテストコース FIORANO

周回時間が短いフェラーリのテスト専用コース、フィオラノ。繊細に作られたコースレイアウトは、まさにフェラーリ社の賜物だ。短いコースの中に、数々の特徴あるコーナーが存在している。

ちょっとした隠しコースとなっているフィオラノ。しかし、その出現方法は簡単だ。コースセレクト画面でスタートボタンを押すだけで現れる。

また、フィオラノは他のコースと違いフリーラン仕様のコースなので、タイムアタックしかプレイできない。トレーニングとレースができないとは言え、S字コーナーからスプーンカーブ、ヘアピンといった、サーキットさながらの特徴あるコーナーが多く配置されている。難易度としては、結構高めに設定されたコースのひとつだ。

そして、コースの幅が狭く、直線部分が短いため、ストレートでもギアは5速が上限になる。同時に速度も300キロ弱が限界といったところだ。

短いストレートで加速を伸ばし、いかに速く、アグレッシブなコーナリングができるか？　これがタイム短縮のポイントになってくる。

5速全開で走るポイントは2ヵ所だけ。その先にはヘアピンが待つ。

基本は直角コーナーのクリアにあり

スプーンカーブやヘアピンをつなぐ合間に、ほぼ直角に曲がったコーナーがいくつか存在する。短い直線に意識がとらわれがちなフィオラノは、この直角コーナーをうまくクリアするのが意外と難しい。

コーナー入り口が見えたら100メートル手前で3速へシフトダウンして、同時にブレーキングで100キロまで減速。進入時はさらに2速へ落とす。80キロでアウトから的確なラインを取ろう。

基本はスローインファーストアウト。ムリな突っ込みは厳禁だ。

立ち上がりはしっかりとタコメーターの限界まで回してシフトアップ。

ヘアピンはドンと減速、スルッとコーナリング

フィオラノには、Rのきついヘアピンが3ヵ所配置されている。いずれも5速全開で駆け抜けられるストレートからの進入となるので、しっかりと減速しなければコースアウトしてしまう。

ヘアピン進入の手前150メートル付近からブレーキを踏み、ギアを5速から3速までトントンと落として、100キロ弱まで減速。コーナリング中は2速70キロくらいに保ち、直線に向けて徐々にアクセルを踏んで立ち上がり加速していこう。

クリッピングポイントを通過したら、加速しながらミドルラインへ。

コーナリング速度は70キロ前後。加速時にホイルスピンしないように。

ヘアピン進入時の減速はシビア。タイヤロックに注意しよう。

コーナリングの基本となるのが「アウトインアウト」のライン取り。アウトから進入してクリッピングポイントでインを通過。そして立ち上がりの加速でアウトへ流れるという走法だ。実際のラインは、「進入時に的確な減速を行なって、遅めにアウトから素早くインへ。そして、加速しながらゆっくりとインからアウトへ流れる」というものになる。

コークスクリューがキーワード
LAGUNA-SECA

ラグナ・セカはWRGP500世界選手権で知られているサーキットのひとつ。コーナー間が長い直線で結ばれており、加速・減速の激しいコースである。

ラグナ・セカはアメリカ西海岸にある、世界的に有名なサーキットだ。丘陵地帯にあるため、コースの作りもその地形の特徴・影響を反映したものになっている。

コースレイアウトを見て分かるように、直線部分が多く、それを直角に近いコーナーがつなぐ形になっている。

そのため、ストレート・コーナー・ストレートとテンポよく走行できて、メリハリのあるコースだと言えるだろう。

終盤、丘を駆け上がったところに待ち受けるコーナーは、ラグナ・セカの名所「コークスクリュー」。絶壁に作られたS字コーナーを駆け下り、最終コーナーのヘアピンをクリアして、ホームストレートへと周回する。

このコースの鬼門は何と言ってもコークスクリュー、その一部始終だ。傾斜の激しい丘を駆け上がり、駆け下りるところまでを克服できれば短いタイムで周回することができるはずだ。

ストレートで思いっきり加速してコーナーへ。メリハリのあるドライブになる。

第1コーナーは複合ポイント

スタート直後にあるのは、ふたつのカーブで構成された複合コーナーだ。

下り坂からコーナーへ進入する際、ブレーキングと同時に3速へおとし、100キロほどでコーナーに突入しよう。

そしてエンジンブレーキをかけつつ、アウト側へ流れたら2速へシフトダウン。インへ寄り、クリッピングポイントを通過後に加速していこう。

路面が滑りやすいので、急にアクセルを踏まないこと。ホイルスピンの原因になる。

コーナリングはエンジンブレーキ。複合のふたつ目に合わせよう。

コーナーからいきなり直線になる感覚。ここでは立ち上がりを急がずに。

下り坂の先に左コーナーの入り口が見えたら、ブレーキと同時に3速へ。

3速のまま第2、第3のコーナーへ

第1コーナーから立ち上がると、ややきつめの右コーナーが2つ続く。

ここはギアを3速へ入れたまま、ブレーキングのみで減速したい。アウトから約120キロでインに寄り、クリッピングポイントを通過する。

それから、徐々にアクセルを踏み込んで加速していくようにしよう。

第2と第3コーナーの作りはほぼ同じなので、コーナリング操作も同じ感覚でするのが理想的。第3コーナーを立ち上がったら、4速へシフトアップして加速しよう。

立ち上がりの加速が良ければ、一応4速へ入れることも可能だが、ムリは禁物。

アウトからやや遅めにインへ進入していくのがコーナリングの基本だ。

コーナーの立ち上がりも、アクセル調整でアウトへ流れ過ぎないように。

コース中盤高速コーナーに突入

第4コーナーを抜けると、左コーナーが続く。ここは第2、第3と比べるとカーブが少し緩くなっているので、4速から3速へシフトダウンする際、一瞬のブレーキング操作で減速すれば、曲がり切ることができる。

ライン取りはアウトインアウト。コーナー出口付近に縁石があるので、これに乗り上げる感じで加速を心掛けると、より速いコーナリングを決めることが可能だ。

2つ目の左コーナーを抜けると、いよいよコークスクリューへ向かう登り坂が待つ。

コース中盤にある左コーナーは、140キロ前後での進入・クリアが可能だ。

多少立ち上がりのタイミングが早くても、縁石を利用すればタイムが短縮。

コークスクリューの手前に起伏がある。グリップを失いやすいので注意しよう。

丘の向こうは絶壁 最大の難所コークスクリュー

丘を3速で駆け上がり、150キロに達したら4速へシフトアップ。一瞬道が平坦になり、再び登った先がコークスクリューの入り口になる。

両サイドにカラーの縁石が見えたら、4速から2速までダウンして80キロまで急減速。ミドルラインを通り、左コーナーにインから進入する。

この際、アクセルは踏まず、エンジンブレーキを利用。ここを曲がると次は右カーブだ。右にある小高い縁石に気を付けて曲がっていこう。

立ち上がりは下り坂だ。思い切りが良すぎるとアウトに飛ぶ可能性大だ。

右コーナーにラインを取って走れば、縁石に乗り上げる恐れもなくなる。

やや早めのシフトダウンとブレーキングで、80キロまで確実に減速する。

マシンが横滑りを始めたときの対処法。横滑りというのは、タイヤがグリップしきれないほどのスピードでコーナリングしていることだ。よって、アクセルから足を離して減速することがひとつの対策。もうひとつは、外へ向かおうとする遠心力と、前へ向かおうとする推進力を利用してハンドルを逆に切る「カウンターステア」というテクニックが挙げられる。

フェラーリに憧れる男たち PART Ⅰ

ゲームじゃなくシミュレーターだから大変。マシンの挙動からコース作りまで、実物に近づけるための苦労話からチラホラと……。

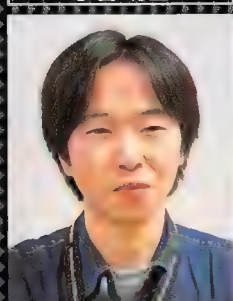
――まずは開発の中で、皆さんが担当された部分を教えてください。
小岩：私はチームリーダーとして、ディレクターの鈴木（裕氏）のコンセプトをチーム内で調整したり、外部とのやりとりといった部分を担当しました。
増田：メインプログラマーとして、車の挙動を中心に担当していました。
加藤：チーフデザイナーとして、デザイン全般を受け持っていました。
――新作の開発決定に際して、コースをいくつ増やすのか決まっていたんですか？
小岩：当初は短期間で制作する予定だったので、新コースをあまり増やすつもりはありませんでした。でも、売るとなるとそれではちょっと寂しいですよね。それはディレクターの鈴木のほうからも言われまして、現在の数になりました。
――今回の新コース以外にも候補はあったんですか？
小岩：いっぱいありましたね。諸事情で使えなかったコースもありましたし（苦笑）。
加藤：結局、サーキットというのは世界中にいっぱいありますからね。でも、ゲームとして走ってみて面白いかというのが一番重要ですからね。
――実際にコースデータを作ってみたけど、走ってみて面白くないからボツになったコースというのもあったんですか？
小岩：結構あります。今、オーバルコースではアトランタが入っていますが、ハイスピードのオーバルも試してみたんですよ。すると、F355の最高速ではノーブレーキで回れてしまって、面白くない――。そういう風にゲーム性を考えたうえでボツになったコースもありました。
加藤：F355という車は、フォーミュラーカーに比べるとブレーキも効きづらいですが、どんなコースでもそれなりに面白く走れると思います。とは言え、なんのテクニックも使わなかったり、1周回るのに5分以上かかったりするコースというのもちょっと――（笑）。
小岩：やっぱりアーケードゲームだと、時間の制限というのも重要な課題になってきますから。
加藤：1周回ってタイムがどうかというのを見るじゃないですか。だから、あまりに長すぎるコースは厳しいんです。
増田：1作目の経験があったので、大体こういうレイアウトだと面白いんじゃないかとか、あらかじめ分かりますから。それで、ここなら面白いんじゃないか？ というのを選択しました。
――実際にコースへは足を運ばれたんですか？
加藤：はい。僕はセパンに行きました。やはり現場の空気を表現するのは難しいですね。例えば、セパンならとにかく暑い。暑すぎると空気がモヤってきて――とか、現場のことについて表現をもっと入れたほうがいい、とか。ただ見たものをまったく同じに再現したとして、皆さんがテレビで見て知っているレース時の雰囲気と同じになるかというと、そうではないですからね。まして取材の時は、お客さんが入っていないですから。だから、いかに取材してきたコースをレース中の臨場感や雰囲気にもっていくか、というのに苦労しましたね。
小岩：中にはオフシーズンに取材したサーキットもあります。そうすると、レースのシーズンは緑が鮮やかなのに、テクスチャー素材用に撮ってきた写真には緑が写っていないということもありました。そういう点で、季節感を出すのも苦労しましたね。

クルマが大好きという開発陣。だからこそ、完成度の高い物がここに完成した。

――実際にサーキットは車で走られたんですか？
加藤：そうです。やっぱり走るとゾクゾクしますよ（笑）。
――ただサーキットを走るっていうだけでも、ワクワクしますよね。
加藤：ええ。車も借り物だし、何もできないんですけど、走っているだけで「あ、ここはテレビで見たことがある」みたいな経験ができますし。「このカーブは、こうなっているんだ」という発見もあります。できれば、この感覚を100%皆さんに伝えたい、再現したいと思いましたね。
――プレイしてみると、ラグナ・セカのコークスクリューは絶壁に近いじゃないですか。実際もあれぐらいの急勾配なんですか？
加藤：取材したスタッフによると、そうらしいですよ。
――マジで!? すごいですね（笑）。
加藤：あんなところを走っているわけですから、レーサーを職にしている人はすごいですよね！
――取材時のトラブルなどはありましたか？
加藤：それはありますよ。現地に着いたら、ホテルの予約が入ってなかったとか。
小岩：あるサーキットでは、本当は中に入れてもらって取材できるはずだったんですが、手違いでレース講習か何かとぶつかってしまって、外からしか取材できないこともありました。その場にいたスタッフに聞いたんですが、サーキットというのは周りが大抵森とか山道なので、取材するのに倍以上の体力を使ったとか――。
加藤：でかいからね（笑）。
――ところで、個人的にフィオラノが大好きなんですが、あそこはタイムアタックだけになっていますよね。理由としては、道幅が狭すぎてレースができないからですか？ それともテストコースとしての位置付けを残したかったからですか？
小岩：確かにレースをやってみたいというのはあったんですが、フェラーリもテストにしか使用していないコースですので、そこでガチガチ当たりながらレースをするのもF355の趣旨に合わないかな、と考えました。これもディレクターの鈴木と相談しまして、思い切ってフリー走行のみにしたんです。特別扱いするためにも、コースセレクトでは「スタートボタンで出現する唯一のコース」にしてあります。

青空の下、広大な大地に作られたセパンサーキットの写真。F355開発スタッフが撮影したものだ。

――コースを作る作業というのは、具体的にどういうものなんですか？
小岩：これが一番手間がかかりますね。本当に苦労するのはデザイナーですけど（笑）。
加藤：基本的にはCADデータから、そのまま再現しようとは思っているんですよ。F355はレーサーの方が見ても納得してもらえるような、実物に近いコースにしようと思っていましたから。実際にレーサーの方にも見てもらいましたが、大体そっくりだと言ってもらえました。まあ、大抵誰かが一言ぐらいは文句を言うんですけどね。
一同：（笑）
増田：やっぱり、走っている人じゃないと分からないところってありますから。細かいバンクとか、盛り上がっているところとか――。
加藤：CADデータの数値だけとってみても、ちょっと違う部分が出てきてしまうんですよ。だから、コース取材の時は入念に、万遍なく見てきますよ。
小岩：そうですね。1コースを何時間もテクテク歩いて見てきますから。
加藤：カメラを背負ってますから、体力も要りますね。
（次回PARTⅡでも、トレーニングモードのラインに秘められたエピソードや、開発陣の走りっぷりなど、F355秘話が次々に明かされるぞ！ 心して待て!!）

小岩 功基

チームリーダー

1992年入社。バーチャレーシング等でアシスタントプログラマー、デイトナUSA・スカッドレース等のシリーズでプログラマーを経たのち、F355チャレンジツインでチームリーダーを担当。数々のドライブゲーム開発に関わっている。

増田 拓二

メインプログラマー

1990年入社。業務用ハードの立ち上げや、車の挙動を中心としたドライブゲーム関連全般を担当。バーチャフォーミュラ以降はメインプログラマーを務める。バーチャレーシング、デイトナUSA、スカッドレース等、参加したドライブゲームは多い。

加藤 陽仁

チーフデザイナー

1992年入社。バーチャファイターやデイトナUSA等、アーケード・コンシューマ用ともにデザイン全般を手がける。ファイティングバイパーズシリーズやアウトトリガー、そしてDC版F355チャレンジ等でもチーフデザイナーを務めている。

開発秘話。なぜ題材となったマシンはF355なのか？ フェラーリならばF40やF50、次世代のF360の案もあったのでは？ という質問をしたところ……。「う〜ん、やっぱり部長（鈴木 裕氏）の愛車ですからね」という返答が。なるほどね。

最終決戦来たれり

Text：ぎらり屋

ラスボス攻略と、点数フィーチャーを一気に紹介！

MISSION 3 BOSS ボス

最後に登場するのは、国際テロ組織アガレスの代表。自ら肉弾戦を挑んでくる、勇ましい軍人上がりの権力者だ。

最後の戦いは、アガレス代表との一騎打ち。この戦いでは連射力が必要とされるので、頑張って素早く撃とう。

最も注意しなければならないのは、第1段階でメインの攻撃となる「ミサイル&スライディング」。上方に浮かんだミサイルに気を取られ、足下に滑り込んでくるボスに気付きにくい。「目くらまし接近」は、閃光の中でボスのサイトが見えるのを待って撃てば大丈夫。その他の攻撃もサイトをしっかり狙い撃って潰そう。メインの攻撃は、下記個別の解説のとおり。これ以外にもボスが画面を横切る際、サイトがついていることがあるのでしっかり撃とう。

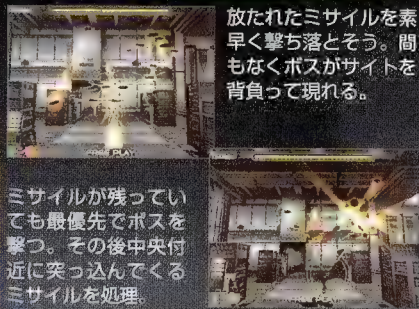
我々は世界のあらゆる場所に

アガレス[illegible]代表が登場。[illegible]と失脚、[illegible]の果てに何を思うのか……。

第1段階での主な攻撃形態

ステルス迷彩を使用

一定量のダメージを与えると、ステルス迷彩で消えてしまうボス。とは言え、完全に見えなくなるわけではなく、サイトの表示はされるのでご安心を。

ミサイル&スライディング

放たれたミサイルを素早く撃ち落とそう。間もなくボスがサイトを背負って現れる。

ミサイルが残っていても最優先でボスを撃つ。その後中央付近に突っ込んでくるミサイルを処理。

分裂グレネードばらまき

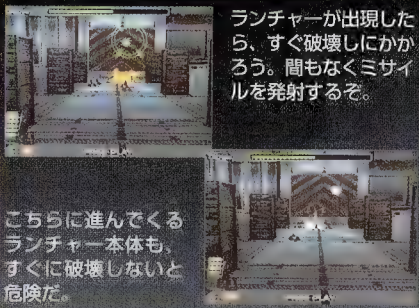
ボスが落としていくグレネードを破裂するまでに撃ち壊そう。1度にたくさんばらまかれることと、撃っても分裂することが難点だ。

撃つと分裂するが、あせらずに1つずつ処理していけば大丈夫。

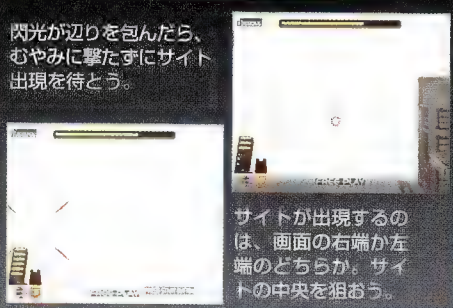
3つのサイトを合わせて撃て！

2つのサイトが重なってから、自分の銃のサイトを重ねれば大丈夫。失敗すると即ゲームオーバーという厳しいミッションだ(当然か……)。

第2段階での主な攻撃形態

オート・ランチャーばらまき

ランチャーが出現したら、すぐ破壊しにかかろう。間もなくミサイルを発射するぞ。

こちらに進んでくるランチャー本体も、すぐに破壊しないと危険だ。

目くらまし接近

閃光が辺りを包んだら、むやみに撃たずにサイト出現を待とう。

サイトが出現するのは、画面の右端か左端のどちらか。サイトの中央を狙おう。

ゲー事典 3面ボス戦では、だらだらと戦闘が長引けば長引くほど敵の攻撃が多く回ってきて、窮地に陥りやすい。余分に戦う羽目にならないように、サイトを撃つチャンスが巡ってきたら、逃さず押さえていこう。サイト表示のないときも、ボスに弾を当てれば微妙に体力ゲージを減らすことができるのでムダにはなっていない。

得点要素・隠し要素

こんなにあった得点要素。得点にまつわるものも含めて隠し要素を一挙に公開！

それでは最後に、面ごとの高得点獲得ポイントの詳細を紹介しよう。高得点を狙えば、更に面白さがアップすること間違いなしだ。全体を通しての注意点は、1コインクリアを目指すこと。コンティニューすると、総得点が5％もマイナスされるぞ。そのほか、市民を誤射するとマイナス5万点と高くつく。またクリア時、残ライフ1つにつき2万点のボーナスが入るので、ライフは温存していこう。

ロックオンサイトを非表示に

コイン投入後、スタートウェイト画面に表示される筐体の「CMF」ロゴを撃つと、ロックオンサイト非表示モードに。英文が出れば成功だ。敵兵のサイトが非表示になって臨場感＆緊張感が増した一味違うゲームになる。

得点をリアルタイムに表示

コイン投入後、銃のトリガーを引いたままスタートボタンを押してみよう。獲得したポイントがその場で表示されるようになるぞ。「どれを撃てば何点入るのか」が確認できるので、ハイスコア狙いに活用してみてはどうだろうか？

ステージ1

ステージ1は、隠れた得点要素がたくさん散りばめられている。博物館に展示されている壺や仮面は、破壊することで点数が入るのでいろいろ撃ってみよう。とりわけ類人猿の標本は撃ち込むことで得点が増加する。やり方次第では得点差がかなり開きそうだ。

ほかには、類人猿の横の通路から出てくる兵士が落とす手榴弾。あとから来る兵士を爆発に巻き込み、サイトがつく前に倒せば点が高くなる。そのほか、手榴弾での巻き込み狙いは、向かいの建物にロープで移動する直前。庭に落ちる手榴弾にディスクを巻き込むと点が高くなる。

類人猿に撃ち込むと、赤く変色していって、得点が増える。

4体並んだ標本の頭を撃ったあと、廊下に移動した類人猿を撃てば1つ1万点になる。

この壺は1万点。視点が大きく動く途中にあるので、毎回決めるのはかなり難しい。

この警官を撃てば、ライフアップする特殊なアタッシュケースを落とす。

ステージ2

一般市民が多い面。冒頭でも述べたように、リーナを含む乗客は1回撃つと5万点もマイナスされるうえ、ライフも削られてしまう。貴重なライフはオールクリア時に1つ2万点に換算されるので、一般市民は絶対撃たないよう心がけよう。

食堂車には花瓶や食器が置かれていて、撃つと得点になる。市民に気をつけて撃とう。中でも食堂車の次の車両には、1つ1万点の花瓶がひっそり目立たない場所に置かれている。おばさんが走ってくる背後から手榴弾が投げられたあと、ここにはアタッシュケースが落ちるので撃ち込んで稼げる。一戦を交えてから振り返ったときにカウンターに置かれた花瓶が見える。これが1万点花瓶だ。そして最後はボスとの戦闘中、雪上車に撃ち込めば、ダメージは与えられないが得点が入る。

スノーモービル隊を倒したあと、遠方の敵が落とすアイテム2つをしっかり回収。

次の手榴弾を手にしたのを確認してから撃たないと、手榴弾を落としてくれない。

振り返ったシーンで、このカウンターに置かれた花瓶を撃てば1万点入る。

雪上車への撃ち込みは1発につき100点が[illegible]

ステージ3

ステージ開始直後のチューブ内ではマシンガンが出現するが、これを素早くどんどん撃とう。すると出現数が増えるので（早回し）、得点を多く稼ぐことができる。

マシンガンを早めに撃って、たくさん壊していけば高得点。

この敵がライフアップのアタッシュケースを持っているが、撃つのが難しい。

ボスのステルス迷彩は、撃ち込んだ部分のステルス効果が消えて、見えるようになってくる。この見えている部分にさらに撃ち込むと、得点が上昇する。

撃って見えるようになった迷彩部分にどんどん追い撃ちを入れれば得点UP。

ゲー事典 **スパイ映画のようなこのゲーム**：エンディングもそんな気分を満喫させてくれるとてもユニークなもの。是非ともゲーセンで確認してみてね。自分の力で見ることができれば、満足度も高いはず！　最後に、ここまでおつき合いを戴きありがとうございました（続編に期待ってことで、ひとつ）。

何ごとも基本が大事！

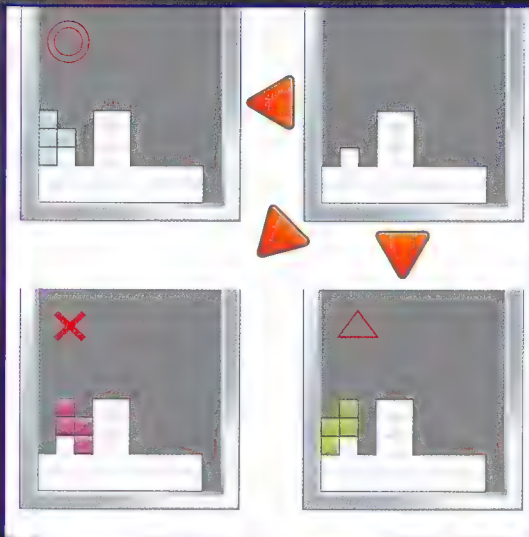
TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

テトリス・ジ・アブソリュート・ザ・グランドマスター2 PLUS

積み方のセオリーを押さえていれば、落下速度が速くなっても対応可能。確実な積みで生き延びていこう。

Text 京城

少ない縦穴、広い「待ち」

ブロックを置いたあとの状況を考え、その後必要なブロックに偏りがないように積んでいこう。

テトリスを何回かプレイした人なら、もっとも基本的なセオリーである「すき間なくブロックを積む」ということにはすぐに気が付いたことと思う。しかし実際にそれを実行するのは簡単ではなく、次第にブロックをすき間なく置くことは難しくなる。そこでまず左の図を例にして、手詰まりを作り出さないブロックの置き方を考えてみよう。

最初に、正解である◎の置き方についてだが、これは赤・オレンジ待ちとなり、赤待ちのみになる×や△に比べて待ちが広いことになる。

また、なぜ×と△では同じ赤待ちでも差が出るかのというと、ズバリ、赤の入れやすさだ。ブロックの落下速度が速い状態では、×の図で赤ブロックを立てて横に移動させてもくぼみにハマってしまう。それに比べて△の図では、赤ブロックを立ててそのまま入れてもいいし、赤ブロックを横の状態のまま左端まで移動させ、端に着いたのを確認してからボタンを押しても、簡単に縦穴に入れることができるので、非常に楽だ。

◎の図で水色ブロックを左右逆の形で置くのも、赤・青待ちで悪くないが、紫・水色を左端に置ける◎の図に比べ、これらのブロックをフィールドの中央付近に置くと左端に赤を置くのが難しくなる。

このように、同じ地形からでもブロックの置き方ひとつで状況が一変する。常に、ひとつでも多くの「待ち」を作るように心がけていこう。

ミス後のフォロー

上級者にもミスはつきもの。差がつくのはそこからのフォローだ。素早く体制を立て直そう。

ブロックの積み間違いなどで生まれる、ブロックに囲まれた空白「穴」。これを効率よく掘り返すためには、この穴の上になるべくブロックを積まないようにするのがセオリー。ただ「赤を縦穴に入れやすくするため」などのやむを得ない場合は例外。多少のリスクは伴うが、状況を一変させることが可能だからだ。

また、複数の穴が存在しているときは、一番高い位置にある穴を優先しよう。当たり前ではあるが、上にある穴が埋まらない限り、その下にある穴を埋めることはできない。

左の図は復活時の一例。水色をそのままの形で入れるよりも、回転させて穴の上にあるブロックを少なくしたほうが復活は早くなる。復活はこういったことの積み重ねなのだ。ラインが揃って消えたあとの地形をイメージしよう。

ゲー事典 この原稿を書いている時点で、ほとんどのお店で「TAP」（T.A. PLUSの略称）へのバージョンアップが確認されている。この「TAP」では前のバージョンでもプレイできた、ノーマル&マスターモードでのスコア計算システムが変化していることが確認されている。また、マスターモードでは、ランクシステムにも違いがあるようなので、興味のある人は研究してみよう。

妥協点の見極め

ブロックの置き場所が見つからないときや縦穴が多くなりそうなときは、早めの妥協で対応していこう。

プレイ中に必ずと言っていいほど訪れる、「どこに置いても隙間ができる」状況。どうせすき間を作るなら、なるべくその後の状況がよくなるように積んでいこう。

左図の回転入れは右回転ボタンで、フォローに有効だ。

「穴」への対応として、その上のラインだけを優先して揃えるという方法がある。左の図はその一例だが、回転入れや横ずらしを使えば、更に様々な積み方が考えられそうだ。特に赤・オレンジ・青を横にして置いていくのが、復活を早めるポイントだ。

なかなか気づきにくい部類に入るのが、普通に置くと空白を作るがラインを完成させれば問題ない、というケース。その中でも実用性の高い妥協例を左に挙げたので参考にしてほしい。特に横2マスの幅の穴で、赤・オレンジしか入らないと思いこんで、自滅している人が多いが、このようにどのブロックを入れても問題はないのだ。ただし、水色・オレンジ・青は、向きを間違えないように。

プレイし始めて間もない頃は、赤持ちはなるべく作らずに横2マス幅の縦穴を維持する方針でプレイしてみよう。

どうする？最高速

20Gでは回転の先行入力が必須テクニックになってくる。知ってしまえば実行はたやすいぞ。

ブロックが落下し始めてから着地するまでの時間が、わずか1フレームになる20G。グランドマスターモードでは、レベル500以降がこれに相当する。20Gに突入すると、ブロックを落下中に横移動させることができなくなるため、基本的な考えを一新する必要が出てくる。

特に気を付けたいのが左に挙げた水色のハマリで、落下速度が最高に達した状態では、くぼみにブロックがはまりこんでしまうのを回避することは不可能になる。この状況を作らないように心がけよう。

結論から先に言うと、**20Gではフィールドの左端から5マス目の地点を優先して高くしていく**方針が非常に有効だ。こうすれば水色のハマリを回避できるだけでなく、すべてのブロックを左右に振り分けられるようになるのだ。

ただ、オレンジ・青の2種に関しては、先行入力でブロックを回転させることが必要。先行入力の受け付け時間は、直前に着地したブロックが接地して動かせなくなった瞬間から、回転させたいブロックが落下し始めるまでの間だ。その時間内に回転ボタンを押しっぱなしにすればいい。

TAP緊急レポート 「三原氏、大地に立つ」

それは冷え込みも厳しくなった、とある冬の日。アルカディア編集部に「[illegible]が集結する」とのタレコミが入った。ネタの匂いを嗅ぎつけた我々は、あの御仁に同行を依頼し、渋谷の某ゲーセンへと急行した。

そこに待っていたのは、テトリスの情報交換[illegible]株式会社アリカ取締役副社長第二開発部担当兼業務統括 三原一郎氏が登場したのだった。

快く参加を承諾して頂いた三原氏からは、場の熱気に応えるように、「PLUSには3種類以上のランクがある」「デスモードはレベル500以降も遊べるかも」など、興味深い話を聞くことができた。どうやら「TAP」は、我々の予想以上に、深い作品に仕上がっているようである。

来るところまで来た感もあるデスモード。積み方を見直しつつチャレンジしてみよう。

ゲー事典 マニアが狂喜乱舞しているデスモードでは、通常レベル500でスタッフロールが流れるが、プレイ内容次第ではそれ以降のレベルをプレイできることもあるぞ。具体的な条件はまだ不明だが、速く積んでいった上でテトリスを多く取ればいいのでは、と推測される。デスモードをプレイすると基本的なテトリスの力が向上するので、中級者以上はぜひとも挑戦してみよう。

1位を目指して！ 上級編

これまでのようなオーバルコースとはガラリと雰囲気が変わる上級コース。ようやく「右に曲がる」操作をすることになるぞ！

ナスカー アーケード

Text 亜音速の気孔師（ドリフターズ） するず

『ナスカー』攻略最終回となる上級コースは、今までのような反時計回りのオーバルコースではなく、普通のサーキットコースとなる。これまで必要がなかった「右に曲がる」ことに慣れてからが、真のスタートになるぞ！

ここが最難関！ コース前半部分

ローリングスタートで最後尾の15位からレース開始！ 直線でドラフティング（＝スリップストリーム）を使って215km／hまで加速し、第1コーナーへ進入する。

ブレーキで150km／hまで減速し、少し間をおいてからハンドルを切ってドリフトをして、コーナー後半でカウンターを当てて抜けよう。

メインの直線で十分に加速をしてきたところから、一気に減速！

十分に減速したところでハンドルを切り込み、インへ滑り込んでいく。

横滑りでラインがふくらむのを計算しつつ、アウトへ抜けていこう。

ドリフト時に横滑りをするのだが、滑ってもコース外に出ないラインを作るのがコツ。

第1コーナーをミスなく抜け、13位をキープしたい。1周目は敵車がいるのでミドルからだが、2周目以降で敵車がいなければアウトから切り込んでいくようにしよう。カウンターを当てて車の挙動を安定させたら加速だ！

第1コーナーをふらつかずに抜けたら、一気に加速して坂を登っていこう。

第1コーナーでミスしなければ敵車よりも加速がいいので、そのまま次の右→左→右のゆるい連続コーナーで、順位を9位まで上げていこう。

2周目以降もここで追い抜きをかけるようにしたい。

ゲー事典 上級コースになって大きく変わる点は、普通のサーキットのように左右に曲がる多彩なコースになっているところ。これまで紹介してきたコースはすべて左回りのオーバルコースだったので、ハンドルを右に切り込む経験がない人は、その操作に慣れるまで苦労をするはず。やり始めの頃とは逆側の筋肉痛に悩まされたりして？

ライン取り次第！中盤の連続コーナー

ゆるい3連続コーナー後の直線は、ドラフティングを使ってさらに順位を上げていく。6位前後になったあたりでクランク状のコーナーへ進入。全開のまま右へ切り込む！

クランク状のコーナーの入口では、アクセルオフで減速をして右へ。

クランク入口のインを突いたあたりにアクセルオフで200km/hにして左に切り返し、次の左のインを突くときはさらに185km/hまで減速する。直後、右に切り返して、コースアウトに注意しつつアウトへふくらんでいく。

慣れるまではアクセルは踏み込まずに左、右とハンドルを切って抜けていく。

図2

アクセルオン　アクセルオフ

アウトにふくらんだら、加速が鈍らないように注意しながら、ゆっくりゆるい右のインへ切り込んでいく。

しばらくインをキープしていくのだが、その際、インを突きすぎてダートに入らないように注意してほしい。

クランク後は右寄りにラインを変えていき、全開のままインをキープ！

そのままの流れで、次のややきつい右へと移るが、ハンドルの切り角を維持してインをキープしていると、その切り角では耐えられなくなり、だんだんアウトへふくらむ。そのまま全開で直線へ抜けていくようなラインで走ろう。

前のコーナーからインをキープしてきて、そこからふくらんでいく。

1周目では、クランク後のゆるい右の部分で追い抜きをかけ、5位を狙いたい。

2周目以降の話になるが、このあたりは減速の作業が少なく、敵車に近づき抜くチャンスがなかなかないので、ここでの追い抜きはほとんど意識しなくていいだろう。

いかに速度を保つか！コース後半部分

直線に出たら、次の左コーナーに備えて右に寄っておく。

十分に加速したところから、アクセルを軽くゆるめて左に切り込み、できるだけ大きな弧を描くように抜けていこう。ハンドルはゆるく切りつつ、インを突くのがベストだ。

最終コーナー手前の左は、アクセルをオフにしないとインを突けないぞ。

最小限の減速で左コーナーを抜けたらすぐに左に寄り、最終コーナーの進入に備える。

当然、ここも最小限の減速に抑えて抜けていくのだが、その先に長い直線が待っているので、コーナー後半の加速を重視した走り方がいい。

具体的には、早めに減速を行なうと同時に強く切り込み、一気に向きを変える。こうすることにより、コーナー後半でのハンドルの切り角を小さくできるので、より効率のいい加速ができ、その後の直線での最高速を伸ばせるのだ！

最終コーナーは、アクセルを少しゆるめ、滑らないように切り込んでいく。

メインの直線に出たら敵車の背後に入り、ドラフティングでさらに加速をし、第1コーナーの進入で追い抜きをかけ、順位を上げていきたい。2周目突入時に5位なら、TOP3入賞の可能性が濃厚だ。

2周目では、クランクのコーナー群までに2台抜いて3位に上がり、クランクの部分でインを攻めて2位へ上がり、残る1周あまりで1位を狙える状態にしたいところ。

1位を抜くポイントはコース前半だ。ここを逃すと……。

インを突いたら、その後の加速を考えて少しずつハンドルを戻していく。

ゲー事典 これまでは「インを突く」といえば左側だったが、右コーナーが登場する上級コースではそうもいかない。単純なオーバルコースとは別の走り方が要求されることになるわけだ。コースの流れを把握し、コーナーごとのポイントもしっかり頭に入れて、確実な走りを心がけよう。

これで最後だ!

DEATH CRIMSON OX

複雑怪奇なストーリーを展開してきた、クリムゾンの物語もいよいよ最終章。

Text：ぎらり屋

ステージ6 エルミテ鉱山

ついにラスボスとの対決を迎える6面。この面の構成はこれまでとは少し変わっていて、道中でボスとの戦闘を交えながら進んでいく。重要なデモが随所に入ったり、面の冒頭では初代の主人公「越前康介」が変わり果てた姿「越前ガニ」となって襲いかかってきたりと、見所満載だ。

これは赤い扉!? かつて[illegible]がクリムゾンを手に入れた…

ステージ6の面構成について、もう少し詳しく触れておこう。ステージ開始時は「越前ガニ」と戦い、道中では再び1面ボスと3面ボスが出現し、各ボスとの戦闘後にはラスボスと遭遇することになる。ラスボスの弱点は顔なので、飛び道具以外の攻撃を止めるには顔面を狙おう。

今回の攻略はラスボスの出現地点で区切って、面を前半と後半に分けている。各ボス以外の戦闘については、楽に越えることができると思われるが、続けざまに出現するボスクラスとの戦いで疲労しないよう、体力に気を配ってラストまでたどり着こう。

前半 ボス1回目まで

越前ガニを倒したら、エルミテ鉱山の道中を進み始める。道中に出現するのは、ほとんどがここにたどり着くまでに出会ってきたザコたちなので、苦労しないだろう。特にトリッキーな出現場面もないので、さくさく進めるはずだ。ただし暗闇から飛来するコウモリには注意。特に2回目の集団攻撃はくらいやすいので、よく見て撃ち墜とそう。

鉱山の道中では、これまでに出現したザコが出てくる。

1面ボスがここで再び立ちはだかる。攻撃方法も弱点もかつて倒した1面ボスと同じだが、1面と違って戦闘開始からいきなり素早い動きで斬りかかってくる。倒す要領は1面のときと同じで、弱点の「剣」を狙うこと。剣に当てるためには、握っている手元の辺りを狙うと比較的捉えやすい。画面に向かって左の方で剣を構えている関係上、剣の振り始めは必ず左の方で、しかも下と上の交互だ。剣の振り始めを狙おう。

1面ボス「[illegible]」再登場。[illegible]の開始から[illegible]

これを倒すと、ラスボスとの初対面だ。ここでの攻撃は巨大な爪で殴りかかってくるだけだが、正面に近寄ってきた時は要注意。弱点の顔面を撃たなければ、攻撃を止めることができない。画面が動き始めてすぐ、右上の方にデスマロンがあるので体力に自信がなければまず回収しよう。ボス本体が動き回るので厄介だが、一旦攻撃を当てれば動きが少し止まるので、そこに集中して撃ち込んでダメージを与えよう。

スタート直後にデスマロンを取り、うろうろ移動しているボスの顔を狙おう。

変貌した越前!? クリムゾンの呪い

右腕、左腕、胴体、股間のいずれかが弱点となる。赤い印が弱点を差すので、その部分を撃とう。弱点にダメージを与えると、ほとんどの場合は、別の箇所に弱点が移動する。機敏に狙いを付けてダメージを与えよう。

最初の越前ガニを倒すと、顔が胴体から分離して画面中央に浮かび上がる。それが6つに分裂し、回り始めると攻撃が始まる。攻撃がレーザーなので回避することができないため、回り出すまでに勝負をつけよう。

後半 ボス2回目まで

3面ボスは、3面での第[illegible]段階に比べれば楽に倒せる。画面内にデスコスモスが咲いているのを見ればわかるとおり、6回目はマシンガンが使用可能だ。ボスが画面内の色々な場所を動き回るが、攻撃に入る前に必ず停止するので、そこで連射をあびせよう。

3面ボス「かりん」再び登場。相変わらず[illegible]が難しいが、[illegible]される前に先制攻撃だ。

ラスボスとの2回目の戦いでは、爪で[illegible]攻撃にミサイル攻撃が加わる。顔の辺りから撃ってくるので、普通に顔を狙ってダメージを与え続けていれば苦労せずに撃ち墜とせるだろう。ミサイルよりも注意が必要なのは殴り攻撃のほうだ。[illegible]った時に弱点が画面のかなり上方にあることが多いので狙いづらいが、しっかり見定めて狙おう。

画面がグラグラ揺れるので狙いづらい。[illegible]示された[illegible]

ステージボス KOTザザ

鉱山の奥の間で、いよいよ最終決戦を迎える。ボスの発射するミサイルは量が増えているうえに着弾が速いので要注意。塔の前で止まると撃ってくるので、素早く相殺しよう。また殴り攻撃のほうも、しっかり阻止しなければならない。ボスがジャンプして降りてくる攻撃は、爪を止めた時に顔面が横を向くため、判定が狭くて防ぐのが難しい。慣れるまでは苦戦を強いられるが、コツは攻撃を止めた時にどんどん撃ち込んでダメージを与えること。塔に向かって左側にあるデスマロンも画面内に入ったら回収しよう。

4面ボスを越えればラスボスまですぐなので、是非ともクリアまで頑張ってもらいたい。

ミサイル攻撃は数が増えていて、2回目より撃ち切るのが難しくなっている。

1度止めれば当てやすい。画面の上方で攻撃を止めた後に、ひたすら撃ち込もう。

デス事典

クリア時のメッセージ：『パートA』ステージスコアに依存する「お笑い芸人、チルドレン、一般人、ガンマニア、ヒットマン、殺りくマシン、プロ傭兵、クリムゾナー」
『パートB』発射数、ヒット率に依存する「無邪気な、狂乱の、慎重な、荒くれ、冷酷な、皆殺しの、魔性の、伝説の」…目指せ!! 伝説のクリムゾナー!!

New Game Recommendation

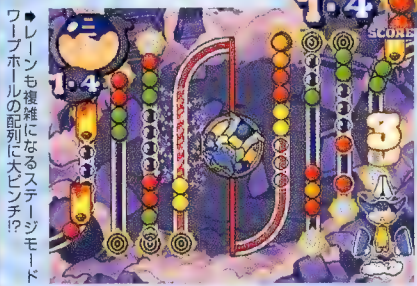
渦という壮大なテーマをゲーム化したパズルゲーム、『パズループ』の続編が満を持して近日発売される。個性的な画面とパドルでの軽快な操作感を継承しつつ、壮快感溢れる新モード「パワーモード」が追加された。前作にも増して、病みつき度が大幅アップしたぞ！

発売時期	2月中旬
ジャンル	パズルアクション
操作方法	パドルorレバー＋1ボタン
メーカー	ミッチェル/カプコン
使用基板	CP-SYSTEMⅡ

全25ステージの制覇を目指せ！

ステージモード

このモードでは、出現するすべての玉を消して、次の面を目指す。便利なお助けアイテムが出現する反面、オジャマキャラも多く登場する。面が進むと一度に迫り来るライン数が増えるので、視野を広くもとう。なお、5面ごとにルートの分岐があるぞ。

➡左上にあるゲージがなくなれば、列の最後尾が現れるぞ。

➡レーンも複雑になるステージモード。ワープホールの配列に大ピンチ!?

壮快感抜群の新モード

パワーモード

このモードでは、通常の色玉の以外に、巨大な宝石のような形をした「パワーボール」が出現する。これに玉を当てると当てた玉の色と同じ色になる。そして同色の「パワーボール」をふたつ作ると、そのふたつの玉の間にある小玉を一気にはさみ消す「パワークラッシュ」が起こる！　得点もさることながら、壮快感もうなぎ登りだ!!　規定数以上の玉を消すと、次の面に進むことができるぞ。

同色の「パワーボール」で「パワークラッシュ」を狙い、小玉を一掃しろ！

玉を3個揃えて消すのだぴょん！

列をなして迫り来る色玉から受けるプレッシャー、玉を消して連鎖が起きたときの壮快感、そして目を引くエキセントトリックなグラフィック。シンプルなルールとパズルの醍醐味が凝縮されたゲーム、それがミッチェルの新作『パズループ2』だ。

ゲームの基本ルールはいたって単純明快。画面中央にいるモジョ君が玉を打ち出して、同じ色の玉を3つ以上揃えれば消える。色玉の列はレールに沿ってじりじりと進んで行き、列が中央にいるモジョ君のところまで到達するとゲームオーバーになる。

まわせ！ボリュームパドル

操作は、グルリと回転するパドルを使う。発射台を360度ローリングさせろ！

レバーかパドルで方向を定め、ボタンで玉を発射

ループメイトとガチンコ勝負！

対戦モード

二人で腕を競い合うモード。勝利条件は、相手の自滅か、ノルマである規定玉数を先に消すかのどちらかだ。連鎖で色玉を消すと、相手にトゲ玉を送りこんで妨害できるぞ。このトゲ玉は自分で発射する事はできない。しかもトゲ玉を消すにはトゲ玉を3個並べて消すしかないので気を付けよう！

中央下にあるのが、マッチ奪取数と残りノルマ（15と16だね）。自滅待ちは不利？

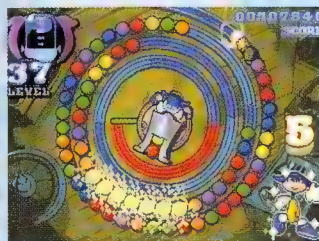
最大4巻きレールの圧迫感！

とことんモード

最後尾はなく、流れ続ける色玉をひたすら消し続けるモード。消した玉数、連鎖数などでレベルが上昇していくぞ。ただしレベルの上昇に比例して玉の流れるスピードは上がり、色玉の種類も増えていくぞ。君はマックスレベルの99に辿りつけるかな？

連鎖を狙いすぎて、追い込まれないように注意。画面全体をよく見てね。

ぼくの名はモジョ。彼女がボスにさらわれた！　待ってて、今助けに行くよ！

ボス

モジョの彼女

ヘループ

メーカーコメント

パズルゲームファンのみなさん、お待たせしました！
皆様の声援に支えられ大好評稼動中のパズループの続編『パズループ2』が、ついに登場します。
今回の目玉はなんといっても痛快・壮快の新モード、パワーモード!!
パワーボールで玉をはさんで消していくのは、快感の一言に尽きます。
ぜひ、ゲームセンターで体験してください。
現在スタッフ一同、全力で開発に取り組んでおります。
これからもミッチェルのゲームをよろしく!!

ミッチェル開発部

お助けアイテムをGETしろ！

宝箱 玉を当てると、アイテムが出現。

時計 列の進行をストップさせる。

宝石 ボーナスアイテム。効果はヒ・ミ・ツ

爆弾 当てた色玉と同じ色玉をすべて消す。

カタツムリ 列の進行を遅くする。

パズループ2耽溺組織ズルーパーズはいつでもバリバリぐるぐる中。まあ、あれじゃ、昨今は家庭用ゲームがあるけど、超高性能入力装置パドルに思う存分触れられるのは、ゲームセンターだけなんだよな。生の証っちゅうかな……。とにかく、今こそ渦のごとく回り続ける単調な人生に、一発パワークラッシュを起こすときさ。このパズループ2でな！

本土襲来！ 魂を焦がす台湾産格闘アクション

©2000 ALL RIGHTS RESERVED

『三国戦紀』で2D格闘アクション界を震撼させたアルタ／IGSから、続編が登場!! これは期待DE・SU・ZO〜

Text：C・LAN

最新情報はIGSのHPでチェック！
【URL】http://www.igs.com.tw/

痛快なアクションにド派手な演出。今回もじっくりたっぷり遊べそう。

大陸メガヒットアクション最新作が登場！

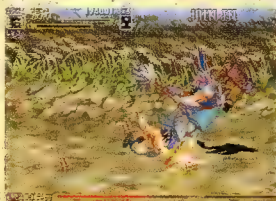
アーケードで「そのジャンル」を見かけなくなって久しい折に、それは突然海を越えてやってきた。懐かしく慣れ親しんだシステム。不快感のない操作。上達が実感できるゲーム性……。横スクロールアクションには、国産のゲームが忘れかけていたものが詰まっていた。

アジゲー本舗、IGSが誇る赤いカセットが目にも鮮やかな、システム基板「PGMシステム」。2D格闘アクションの快作『三国戦紀』がビデオゲーム史にその名を刻んだのは99年のことだった。同作品は翌年、バージョンアップ版の『風雲再起』で、日本での地位を確固たるものにした（一部地域で）。

そして今回、三国戦紀の続編がついに我々の眼前に到来した。IGS／アルタが満を持して放つ『KNIGHTS OF VALOUR』！ しかとその目で確かめよ。

防御	短距離ダッシュ	しゃがむ	アイテムを捨てる	緊急回避
敵の攻撃をガードする。ガード中でも攻撃は出せるぞ。	距離固定の短いダッシュ。この間Aで必殺技が出る場合も。	文字どおりの行為。ここでAを押すと専用の攻撃が出る。	カーソルを合わせた武器アイテムを、景気よく打ち捨てる。	一定ライフを消費して、周りの敵を吹き飛ばす。当然無敵。

プレイヤーキャラは前作同様この5人。各キャラの技数には大いなる違いがある。対空、対地、対人という分類は深く考えなくていいだろう。

張飛

やたらボディプレスが目立つ肉体派。超低空ボディの餓虎張嘴を活用せよ。

味方に殺される運命を辿る大酒飲み。

ダッシュ必殺技	狂風式（クァンフォンスゥ）	↻ + A
対空必殺技	餓虎撲羊（ウーフゥブーヤン）	空中で ↓ A or ↘ A
対地必殺技	餓虎張嘴（ウーフゥチョウスイ）	短距離ダッシュ中 + A
対人必殺技	—	—
LV1超必殺技	神龍擺尾（シェンロンバイウェ）	↻ + D
LV2超必殺技	虎炮（フゥパウ）	←→ + D
LV3超必殺技	火牛撼地（フォニュハンティ）	↓↑ + D
LV4超必殺技	天崩地裂（テンポウティレ）	↑↓ + D
LV5超必殺技	龍炮（ロンパウ）	→ + D

関羽

画面端なら飛龍在天でガッツリ拾いまくれるこの喜び。技数少なし性能高し。

当地では、神として崇められる大武将。

ダッシュ必殺技	龍行劈斬（ロンシンピーサン）	↻ + A
対空必殺技	飛龍在天（フェンロンザイテン）	↓↑ + A
対地必殺技	—	—
対人必殺技	—	—
LV1超必殺技	[illegible]風掃葉（カイフウソウハ）	↻ + D
LV2超必殺技	狂龍出海（クァンロンツーハイ）	←→ + D
LV3超必殺技	狂龍旋舞（クァンロンシェンウ）	↓↑ + D
LV4超必殺技	—	—
LV5超必殺技	—	—

デフォルトキャラクターは例年通り5キャラ。幅広いニーズに対応しつつも、ちょっとスカスカな感じも否めない。

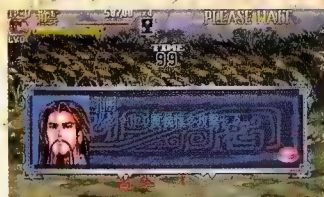
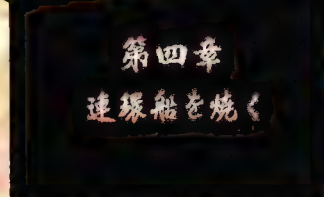
『三国戦紀』シリーズのお約束ともいえつつ、また密かな楽しみでもあるのが隠しキャラの存在。コマンドを入力することで、例えば初代では孔明、張遼、貂蝉の3キャラを使用することができた。さて、この『三国戦紀2』であるが、今回ももちろん隠しキャラが存在するということが明らかになっている。ていうか、インストカードに書いてあったんで。

無闇に熱い漢ら

スタンダードな計略といえば、やはり火計であろう。銃火器や毒ガスといった近代兵器などあろうはずもない時代であれば、火を使うのは常道ともいえる。しかしさすがに君ら使いすぎ！

打倒曹操を目指して5つのステージで大暴れ

レバーとA、Bボタンの組み合わせで繰り出す多彩な攻撃に加えて、本シリーズで頼りになるのがアイテム。攻撃、策略、補助など、さまざまな種類のものが存在する。普通にプレイしていてはなかなか取ることができない、武器や防具なんかもあるぞ。

アイテムの使用はまずCボタンでサークルを開き、好きなものをレバーで選択。こうしてセッティングしておけば、Dボタンでいつでも使用可能だ。アイテム欄には超必殺技もあり、ここに合わせておけばボタン1つで技が出せるぞ。超必殺技は使用回数が決まっていて、敵が落とすアイテムで回復する。

このセリフののち、数人の兵士が張飛の目の前に焚き火のような火種を置くが、すぐに消える。

上記の写真のうち、右上と右下は同じ面のものだが、それ以外はそれぞれが完全に別の場所。ステージは全五章（分岐あり）で構成されるが、第二章も「〜を焼く」系の表題になっているぞ。

CHECK 1 武将士気ゲージ

この細いゲージが「武将士気ゲージ」。いろいろな要因で溜まる

攻撃したり、攻撃を受けることで溜まっていく、ライフの上にある細いゲージ。これが武将士気ゲージだ。満タンになると、一定時間（超）必殺技の威力がアップ!!

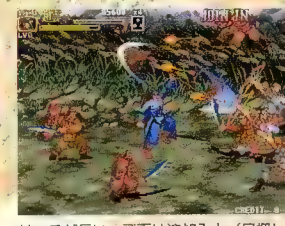
CHECK 2 アイテムサークルは2つ

アイテムサークルは2つ存在し、アイテム選択画面でBを押すと切り替えられるぞ。2枚目のサークルには、毒消しやゲージ増加など、補助的な効果を持つものが入る。

安寧の爆竹（?）が、趙雲を燃やし尽くす。敵だって燃えているのだ。

プレイヤーが使える計略・火獣陣。他には、火矢を放つ黄忠の火弓陣などがある。

司馬懿と言えば空中浮遊し、分身し、電撃を纏い、ドーム状の爆発を起こし、蛇を生み出すことで有名な軍師。

趙雲は決してめげない！ これはステージ開始デモだが、なぜか過去形。歴史は変えられないということか、多分。

弓を使った必殺技が多いのは……。LV3超必殺技の貫山箭が、ボス戦で活躍気味。

じせる。その技老いても衰えることなし。

ダッシュ必殺技	追風劈月（ツェフォンビイウェ）	↻+A
対空必殺技	追天箭（ツイテンセン）	↓↑+A
対地必殺技	遂地箭（ツウティセン）	空中で↓+A
対人必殺技	随人箭（スェーリンセン）	→+A
LV1超必殺技	獨劈華山（ドゥーピファサン）	↻+D
LV2超必殺技	焚心箭（フェンシンセン）	←→+D
LV3超必殺技	貫山箭（カンサンセン）	↓↑+D
LV4超必殺技	—	—
LV5超必殺技	—	—

他キャラはいかにも「策略」なのに彼は岩を操る。微妙にノームとかそんな感じ。

元は劉備と敵対関係にあった武人。

ダッシュ必殺技	地堂斬（ティンタンザン）	↻+A
対空必殺技	衝腿（ツォントエ）	↓↑+A
対地必殺技	弾腿（タントエ）	→+A連打可能
対人必殺技	空弾腿（コンタントエ）	空中で↓+A連打可能
LV1必殺技	百鳥朝鳳（ハイニャチョウフォン）	空中で↻+D
LV2必殺技	獣咬（ソーヤウ）	←→+D
LV3必殺技	—	—
LV4必殺技	—	—
LV5必殺技	—	—

リーチが長い。飛天は追加入力（目押し）で上昇しながら何度も当たる。

五虎将軍一の美形。人気キャラらしい。

ダッシュ必殺技	大鵬展翅（ダーポンザンツー）	↓↑+A
対空必殺技	探爪（タンツァー）	空中で↓A or ↘A
対地必殺技	穿林 脚（ツァンリンジァー）	短距離ダッシュ中+
対人必殺技	飛天（フェテン）	→+A連打可能
LV1超必殺技	日月雙華（ルウェスァンファー）	↻+D
LV2超必殺技	猛龍出閘（モンロンツーチャ）	←→+D
LV3超必殺技	子龍朱雀（ツロンツウチェー）	↓↑+D
LV4超必殺技	—	—
LV5超必殺技	—	—

ゲー事典 シンイーケンが記憶に新しいIGS（インターナショナル・ゲームズ・システム）は台湾でナンバーワンのメーカー。三国志人気も手伝って、あちらでは『三国戦紀』シリーズも大人気という。日本でも入荷した店舗では概ね好評であった。ただ、稼ぐと4時間もかかる点がやはりネックになったのか、今回はタイムが厳しめに設定されているようだ。

戦車よ走れ!!

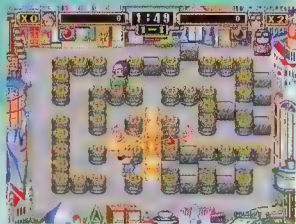
LAST FIGHTING

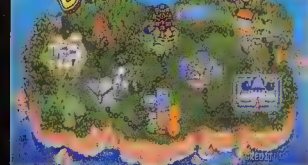
サブシノが贈る、爆弾命の爆破ゲーム。ペンギンの次は戦車に乗り込んで大暴れ!!

Text：きらり屋

発売時期：好評稼働中
ジャンル：アクション
操作方法：1レバー＋2ボタン
メーカー：サブシノ

爽快爆破ゲーム第2弾登場!!

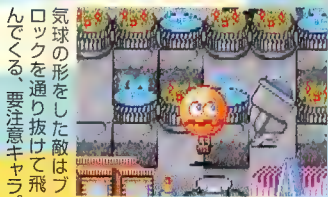
サブシノの最新作は、『ペンギンブラザーズ』に続き、またもや1画面固定アクションゲームで今度も爆弾ものだ。レバーで戦車を操り「爆弾を仕掛ける」ボタンで爆弾を置き、「選択」ボタンでアイテムを選ぶ（このボタンが時限爆弾のスイッチも兼ねる）というシンプル操作だ。面をクリアするには、まず画面内の全ての敵を倒し、次に破壊できるブロックのどこかに隠れている出口を見つけて脱出すればオッケーだ。

爆弾で色々な場所を破壊していけば、アイテムが出るぞ。

お話とその世界

世界に圧力をかける悪の軍団が、ついに武力を行使して世界各地を占拠し始めたんだ！　いったい世界はどうなっちゃうの？　町の人たちも、森の動物たちも大騒ぎ。と、そのとき……。
「世界を救わなきゃ!!」
爆弾を武器に1人立ち上がった戦車くん。悪の軍団との戦いの火蓋は、切って落とされた。急げ、世界を救うために！

© SUBSINO 2000

個性豊かな敵たち、ほんの一部を紹介

コミカルな見かけにだまされて気安く近づくと、手痛いしっぺ返しを受けるぞ。すべての敵を倒させなければ先の面には進めないので、苦手な敵も避けては通れないのだ。初めて出逢う敵は、その動きを遠くからよーく観察してみよう。ここでは紹介しきれないが、ステージの先へ進めば進むほど、驚くような敵との遭遇が待っているぞ。

壁があっても気をぬけない

気球の形をした敵はブロックを通り抜けて飛んでくる、要注意キャラ。

だまされるな！

壁を壊してアイテムゲット！　と思いきや、実は敵が隠れていることもある、要注意！

急発進にはご用心

安易に近寄ることは禁物だ。突然スピードを増して突っ込んでくるぞ！

進め方のポイントは？

まず最初は、ブロックを破壊して回ること。有利なアイテムを集めて、早めに自機をパワーアップさせるのがコツだ。ノーマル状態では立ち向かうことが難しい敵でも、自機をパワーアップさせることによって、さほど問題なく倒せる場合が多くなるぞ。特に爆弾の火力をアップさせるアイテムと、爆弾の最大設置数を増やすアイテムが重要だ。

アイテムの中には自機がもっと掟破りな強さになるものもあるぞ。自機がブロックを通過できるようになる「すり抜け」や、置いた爆弾を蹴って転がして移動できる「爆弾蹴飛ばし」、爆弾を設置後選択ボタンで任意に爆発させることができる「時限爆弾」などだ。これらが早めに出てきたら非常にラッキー。この他、表には乗っていないが敵戦車を倒したときに出現するアイテムがある。これを回収すれば、倒した敵戦車の性能を奪うことが可能だ。他にもどんなアイテムが隠れているか、探してみよう。

選択アイテム「レーザー」の威力は絶大。設置したら、巻き込まれないように発射口の後ろに回れ！

エリアの最後に出現するボスとの戦いには、パワーアップした状態で望みたい。すべてのボスを倒して世界を救え！

これが出現するアイテム一覧だ

	大爆発		爆弾蹴飛ばし		10秒プラス		時限爆弾
	ファイヤーフルパワー		レーザー		ノーマルに戻る		一定時間バリア
	連続置き		スピードダウン		貫通爆破		誘導ミサイル
	爆弾＋1		スピードアップ		ファイヤーパワーアップ		すり抜け
	ファイヤーパワーダウン		一回攻撃をかわす		ライフが1つ増える		10秒マイナス

ご覧の通り、得をするものばかりではなく損をするアイテムもあって、何でもかんでも回収するのは自らピンチを招くこともある。なお、中には特殊な攻撃アイテムがあって、これらは得点の下にアイコンが表示されるので、選択ボタンでカーソルを合わせてから使おう。大変威力があるので、使用する際には巻き込まれないように注意しよう。

『ペンギンブラザーズ』、「ラストファイティング」のように、ゲームを初めてプレイする人でも一目見ただけで基本ルールやプレイ方法が判るゲームって最近少なくなってしまったよね。でも、ゲーセンに通うようになるきっかけを作るのは、ふとしたときに入ったゲーセンにプレイできるゲームがあるかどうかだよね？　みんなはどうだった？

21世紀は立体の時代
立体貴族
貴族！ 貴族！ 貴族！
（セブンのテーマ調で）
朝っぱらから無駄にテンション高々で始まった今回の立体貴族ですが、今回の主役はC-WORKS。独自の路線で、ゲーム系立体物のリリースを精力的に続けるメーカーである。
なお、キットのデータにある「レジンキット」は、一から組みたてる玄人向けの本格キット。対して「キャスト」は塗装済みの完成品だ。自分のキャラ性能に合わせて選ぼう。
1/8スケール B.ジェニー
（餓狼MARK OF THE WOLVES）
レジンキャストキット ¥7,800（税別）
¥13,800（税別）
©SNK2000
1/7スケール ジューン
（スターグラディエーター）
レジンキャストキット ¥8,800（税別）
©CAPCOM CO.,LTD.
春は曙、C-WORKS大立体祭り
CAPCOM VS. SNK キーホルダー
1/8スケール
ロック・ハワード
（餓狼MARK OF THE WOLVES）
レジンキャストキット
©SNK1999
貴族NOW!
今回もカプセル入りグッズを紹介致したが、次回の立体貴族は、アーケードゲームを題材にした「カプセルフィギュアコレクション」をお送りする所存。ぴちぴちの最新作はもちろんのこと、過去の名作すらも一同に網羅して、一挙に公開しちまうぜえーっ！　運がなくてゲットできなかったキミも、存在すら知らなかったという迂闊なキミも、この特集で一気に青春を取り戻そうぜ！

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

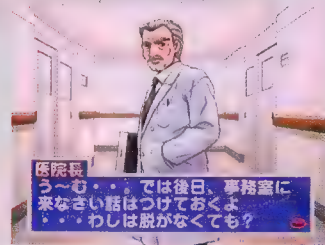
残りの娘達を大紹介！

団地でクイズ 奥さん4択ですよ！

- メーカー：アルトロン/テクモ
- ジャンル：業界初脱衣クイズ
- 登場キャラ：11人（うち8人脱衣）
- 脱ぎっぷり：残った4人の脱衣、拝むがいい！
- 発売日：世紀を股に掛け、大絶賛稼働中!!

うぬ、21世紀もよろしく、脱衣門じゃ。前回に引き続き、団地でクイズじゃ。残った4人を紹介するぞい。

突然麻雀ゲームが跳び込んできたんで、スペースが圧迫されているが、ご了承願いたい。そのかわりといってはなんじゃが、脱衣イラストを大きめにしたぞい。誰にも文句は言わせん。

ちなみに、ハズレキャラの男2人に管理人のバーさんのプロフィールもメーカーからきているが、和尚の独断でカット。どーしてもバーさんが気になるフェティッシュな輩や、男が気になるこのページの趣旨と異なる輩は、毒電波にて受付じゃ。受信したら、返信してあげよう。

ハズレの医院長。というか、本来の目的はここなんだけどね。

都築 あみ

大変だ！お金が落ちて散らばってしまったぞ！親切な人は、拾ってあげるのだ！

PROFILE

18歳
身長：154cm
B82：W56：H84
出身：埼玉県
血液型：A型
誕生日：3月6日
星座：魚座
職業：学生（ピザ屋のバイト）
趣味：バス釣り、散歩
性格：ドジで夢想家

ピザ屋の制服の下はなんとTバックじゃ！　おしり好きにはたまらんだろうて？　どうじゃ、ポール？　あ、ダメじゃすっかり見入っとる……。

PROFILE

17歳
身長：157cm
B83：W58：H85
出身：大阪府
血液型：O型
誕生日：5月12日
星座：牡牛座
職業：学生
趣味：ゲーム、インターネット
性格：責任感があり、気が強い

関西弁をしゃべる、ハッキリした性格の娘じゃな、こ～いう娘の困ったような恥じらったような顔を見ると……ワシは……ワシはぁぁぁぁぁぁぁっっ！

ポール小沢？

脱衣門を叩いた、新たなる修行僧。海を渡ってやってきた日系2世らしい。最近は積極的に脱衣門の仕事をこなす、ナイスガイ。どうやら吹っ切れたようだ。

桃杏和尚？

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。最近のブームはファンタシースターオンライン。惑星の危機を救うべく、切磋琢磨しているらしい。21世紀もよろしく。

裏脱衣門

うぬ、和尚じゃ。わしはここ最近気になることがある。去年末くらいから続いてる、PTAの圧力じゃ。和尚お気に入りの「しりとり侍」と「ネプ投げ」が終わってしまった……。もしかしたら青少年に悪影響を与えているかもしれん脱衣門も、PTAの圧力によって終わってしまうんでないかと不安で眠れんのじゃ。ま、ないじゃろーけどな。

ちょっぴり大人の匂いがするこの作画。ワシは好きじゃぞ。

我らの運命を握る、カプセルマシーン。ショータイム（脱衣）以外興味なし！　の心得で。

んで、突然入ってきた麻雀が、この麻雀スウィートアカデミーじゃ。
　なんでもメダルゲームにも対応しているらしく、造りもそれっぽい。
　基本は麻雀ゲームじゃが、簡単にシステムを紹介する。
　まずはスタートすると、ガチャポンが登場。ランダムに出てきた効果が得られるのだが、なんと脱衣できるかどうかもカプセル次第！　脱衣カプセルを出さんと、勝っても脱衣なしなのじゃ。脱衣門の門弟なら、当然脱衣カプセル狙いじゃ。
　麻雀は何でもアリなので、簡単じゃ。手牌が揃いさえすれば役はなくてもあがれるので、あがるのはそれほど難しくない。救済処置も多いので、サービス満点じゃ。
　脱衣は3回目でラストとなり、懐かしのボタン連射が用意されておる。超連射すると、アニメ画像の下から、なんと実写画像が現れてくる！
　しかし、ぬるい連射じゃ全部は拝めないので、気合を入れてほしい。できるよな？　脱衣門の門弟なら。

連射ですべてが決まる！　高橋名人か鉄定規を希望。

ボールが超お気に入りのメガネっ娘ちゃん。知的な美人な感じじゃや。

麻雀 Sweet Academy スウィートアカデミー

©2000 Techno-Top,Limited/T-topSOFT Nagoya Japan

メーカー：T-top SOFT
ジャンル：ガチャポン式脱衣麻雀
登場キャラ：3人？
脱ぎっぷり：運と連射次第
発売日：絶賛稼働中

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチいなイラストも超絶募集中じゃ。
　脱衣キャラじゃなくても、「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「金剛脱衣門」係

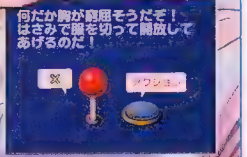
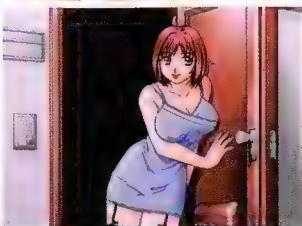
メール
post@arcadiamagazine.com

山村宏美

PROFILE
34歳
身長：165cm
B90：W59：H88
出身：新潟県
血液型：A型
誕生日：10月17日
星座：天秤座
職業：女医（人妻）
趣味：読書
性格：人当たりが良く、協調性がある

美人女医……グットなシチュエーションじゃ。ミニゲームはお医者さんごっこ。聴診器を当てると顔を赤らめるのじゃが、こっちも恥ずかしくなるわい。

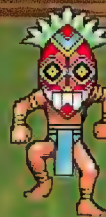
本城圭子

ヒット！　ヒットォォォォ！　ワシのハートに直撃じゃ。ゲーム中で一番の巨乳じゃし。団地の奥の方に住んでおられるので、出会うまでが一苦労じゃ。

PROFILE
27歳
身長：164cm
B95：W59：H90
出身：愛知県
血液型：A型
誕生日：8月14日
星座：獅子座
職業：水商売（独身）
趣味：利き酒
性格：寂しがりやで気分屋

裏脱衣門

スイートアカデミーには特殊なシステムがあって、プレイ中にスタートボタンを押すことによって「裏牌」に変えることができるのだ。裏牌とは自分に配られているもう一つの配牌で、表牌とリンクして捨てたりしている。裏牌を上手く使えば、あがるチャンスが2倍になるわけだ。ちゅーか、これを覚えないとなかなか勝てないかも。

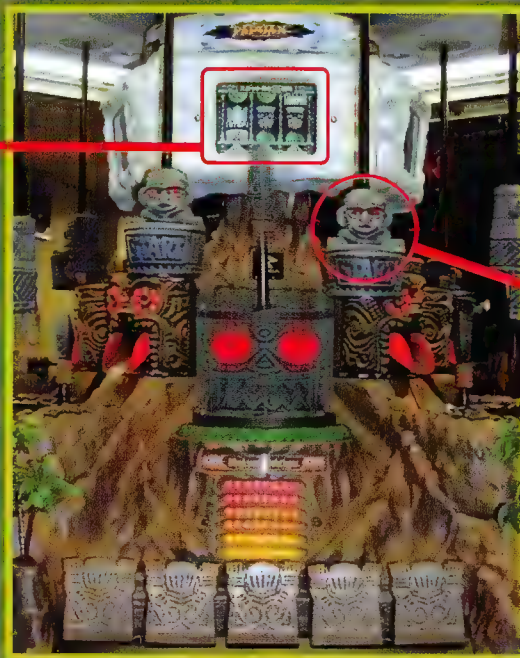
PAPUAN STORY

はるか昔、南に浮かぶとある島には、
山の神を拝むと、何かがおこるという
言い伝えがあった。
島民は不思議な道具を使って
空に浮かぶ石像にメダルを投げ入れ、
山の神に祈りを捧げたという。
山の神に祈りが通じたとき、一体何がおこるのだろうか……。

空飛ぶ石像にメダルを入れろ！
祈りを捧げれば、古代の夢が蘇る。

山の神を呼び起こせ

古代島民になって空飛ぶ石像にメダルを投げ入れよう。メダルが入ればスロット回転、マークがそろえばメダルゲットだ。そして祈りが届けば山の神・パプアンが顔を出し、山から大量のメダルがバラバラと降り注ぐぞ。プレイ中に突然はじまる「拝みの儀式」で大量ゲットを目指すのだ。

スロット回転！

空飛ぶ石像が抱くカゴにメダルが入れば、正面の液晶スロットが回転しはじめるぞ。念のために言っておくと、メダルが入った数は20回までストックされるが、それ以上入れてもカウントされず、ムダ弾になってしまうぞ。

空飛ぶ石像を狙え！

レバーの根本にメダルを入れたら、ふわふわ上下する石像めがけてメダルを撃とう。レバーの上下操作でメダルの発射角度を調節し、空飛ぶ石像の抱くカゴにメダルをうまく入れよう。

みんなで、『拝みの儀式』

突如はじまるイベントタイム『拝みの儀式』。制限時間内に可能な限りメダルを石像に入れよう。メダルが入れば、「拝みの像」がひれ伏して大量の払い出しメダルを運んできてくれるぞ。

マークを3つそろえるべし！

スロットでマークが3つそろえば当たりだ！ マークの種類に応じていろんなアクションが起こり、メダルが出てくるのだ。小さい当たりは比較的カンタンにそろうから、これで地道にメダルを増やすこともできるぞ。

石像に入れるコツは？

レバーを下に引ききった状態でメダルを撃てば、高い放物線の軌道を描く。これなら石像の上下動に関係なくカゴを狙えるぞ。メダルを撃つガンは、それぞれバネの強さや方向のクセが異なるようだ。狙いにくかったら、席を変えてみるのもいいだろう。

ゲー事典 原住民のリーチアクション解説!! 普通にスロットが回転するノーマルリーチでJPが出る可能性を"★×1"とすると、「ヤリで回転を止める」アクションは★×1.5、「リール逆回転」★×2、「蹴っ飛ばし」★×2.5、「祈りの炎」★×4.5となるのだ。そしてどんなアクションが起こるか誰も知らない？ という★×5のプレミアリーチもあるらしいぞ。どんどん回せ!!

スロットを回せ！メダルを出せ！

スロットで同じマークが一列に並ぶとき、山の神パプアンからいろんな恩恵が受けられるのだ。

STEP

パプアンの頭上にメダルが追加され、山すそのランプが1つ点灯する。頂上に達すればJPだ。

JACK POT

パプアン様みずからがドーンと登場。頭上に貯まったメダルを一気に恵んでくださるのだ。一度は体験すべし！

GOOD

山すそから数枚のメダルが飛び出してくる。見た目は写真の通り、地味だ。でも、地道にメダルを稼いでくれるありがたいヤツなのだ。

HIT

パプアンの頭上にメダル数枚が追加される。その際に、おこぼれが払い出し口まで落っこちてくることもあるぞ。期待せよ！

JACKPOTを狙え！

パプアンがメダルを爆発させる「ジャックポット」に持ち込むための方法を紹介。

地道にステップアップ

スロットで「STEP」がそろうと山の中腹にあるランプが1段ずつ点灯。7回そろえれば待望のパプアン登場だ。「STEP」狙いのコツは、浮気は現金じゃなくて厳禁！ 席を変えず、地道にスロットを回し続けるのだ。

拝みの儀式で……

拝みの儀式のときに12枚のメダルを入れれば、通常のジャックポットと同じことが起こるのだ。全5体の「拝みの像」がすべてひれ伏し、パプアンがメダルを爆発させるぞ。

スロットで一発勝負！

スロットでジャックポットのマークを3つそろえる。そうカンタンにいかないがそろえば気分いいぞ。スロットでリーチがかかると、原住民たちがリーチアクションを起こすぞ。最も信頼性が高いのは、液晶の中央に火柱が立つ「祈りの炎」。これが出れば百発百中!?

いざ勝負!!

さて今月は、K&おじゃ&閃屋のアルカディア・メダル部とアドアース（くどいようだが旧シグマ）広報・T嶋氏の4人で開催された「パプアン大会」をリポートしよう。メダル50枚でスタート、すべて使い切った時点でのメダル獲得数で雌雄を決する変則ルールだ。スタートから10分後、獲得メダルとスロット回転数を集計してみると。

T嶋 62枚／16回転
K 37枚／23回転
おじゃ 17枚／16回転
閃屋 17枚／12回転

一番多く回しているのはメダル部部長K。だが、戻ってきたメダル枚数は、ダントツでT嶋氏。さすが！ メダル部パシリのおじゃと比べると、スロット回転数は同じなのにメダル枚数に3倍の差がある。果たしてこの秘密はどこに？

次に、残ったメダルを持って再び勝負に挑んだ4人。最終的にメダル部3人がメダルを使い切って佇む中、T嶋氏一人が増やし続ける結果に終わった。恐るべしT嶋！ コツを尋ねてみると、発射カンそれぞれに微妙な特徴があるので席を選ぶということと、石像に入る位置をつかんだら固定することらしい。やはりスロットを回転させることに全神経と全財力を捧げるのがベストということだ。

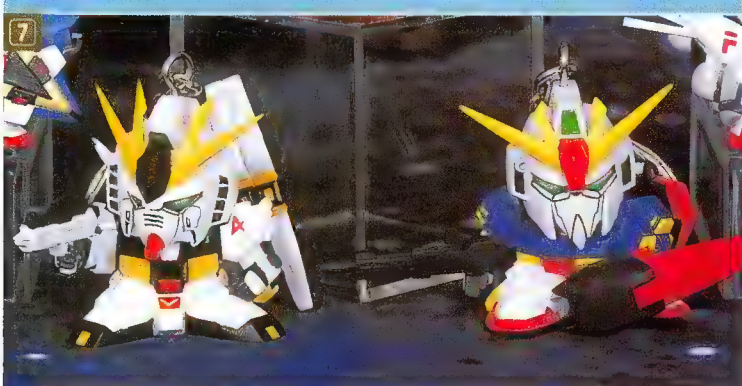
メダル部には「祈り」が足りなかったのか

取材協力店

ゲームファンタジア渋谷店
渋谷区宇田川町13-11
KN渋谷1～3F

これまでにも取材でお世話になったことがある、広くてゲーム台数も多いお店。待ち合わせにも使えるペプシの看板が目印だ！

「T嶋さん、さすがです。参りました一!! 祈りを捧げます～!!」の図

ゲー事典　メダル部部長Kの『パプアン』ワンポイントアドバイス：開発者ですらそのタイミングを図れないという突発イベント『祈りの儀式』を逃さないようにしよう！　スロット回転のストック数（液晶画面の上部にある数字）がゼロだとイベントに参加する権利が無いぞ。常にストックを確保するように、メダルを撃ち続けるのだ!!

1 **NHK TV番組「できるかな」よりゴン太くん リアルなぬいぐるみ**
2月上旬登場/全2種/バンプレスト
NHK「できるかな」でノッポさんのパートナー（相方？）をつとめたゴン太くん。驚愕のリアルさで景品になったぞ。

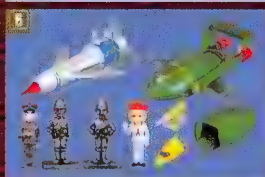
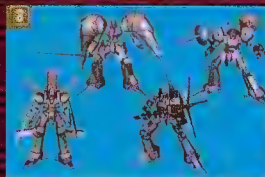
2 **ポケットモンスター ポケモンコミュニケーションぬいぐるみ**
2月中旬登場/全2種/バンプレスト
手を握ったり、抱き上げたりするとピカチュウ&ピチュウと会話ができるぬいぐるみ。

3 **重戦機エルガイム ダイキャストフィギュア**
2月下旬登場/全4種/バンプレスト
84年に放映された名作「エルガイム」。キャラ&メカデザイン・永野護、監督・富野由悠季のコンビだったのだ。

4 **すしあざらし リモコンぬいぐるみ**
2月登場/全4種/セガ
脱力系キャラ「すしあざらし」のリモコンだ。ホントに走るぞ。「3つ子のタマコ」も登場する予定なのだ。

5 **SPACE ADVENTURE COBRA DXフィギュア**
2月上旬登場/全2種/バンプレスト
原作CGを再現した全高23センチのコブラフィギュア。〝3姉妹編〟のヒロイン、ドミニクがカッコイイ……。

6 **サンダーバード メカリアルコレクション**
2月登場/全4種/バンプレスト
重量感あるダイキャスト製の〝サンダーバード〟である。バンプレストのプライズマシン「キャラクターコレクション」専用景品だぞ。

7 **ガンダムシリーズ ALL GUNDAM KEY HOLDER ～ニュータイプMS編～**
2月中旬登場/全7種/バンプレスト
Zはじめガンダム大集合のキーホルダー景品だ。これは全種類をそろえておくべし。

8 **カードキャプターさくら ダブルキーホルダー**
2月下旬登場予定/全6種/バンプレスト
バトルコスチューム以外のさくらも揃ったキーホルダー。封印の鍵の小物も注目だ。

9 **TVDJ携帯ストラップ**
2月上旬登場予定/全5種/バンプレスト
PS2タイトル「TVDJ」の携帯ストラップ。やっぱりフィルムでできているのだ!?

10 **新世紀エヴァンゲリオン 綾波レイ スペシャル**
2月登場/全6種/セガ
アニメのシーンを思い起こさせる綾波レイのキーチェーンフィギュア集。そういや"新世紀"になってしまいましたね。

11 **ルパン三世 走って逃げる貯金箱**
2月中旬登場/全2種/バンプレスト
お金を入れると、アニメのBGMを流しながら走り回る貯金箱。ポンコツな走りがイイ味出してる。

12 **テレビアニメ「ワンピース」フィギュア&海賊羅針盤**
2月下旬登場/全5種/バンプレスト
台座に羅針盤（方位磁石）を組み込んだ実用的なフィギュア!? 高級感高し。

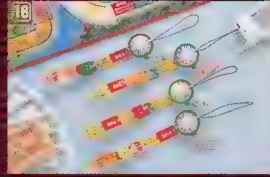
13 **戦国TURB 変身ぬいぐるみ**
2月登場/全4種/セガ
ジッパーをあけてひっくり返すと、くまが"できそこない"に変身！ 世界観を楽しめる貴重なアイテムだ。

14 **ウルトラマンシリーズ アクションジオラマカプセル**
2月登場/全5種/バンプレスト
ゼンマイを巻くと対戦シーンが可動する！ ちっちゃいけど高性能だ。プライズ機「ガチャ王」の専用景品。

15 **真・女神転生デビルチルドレン ぬいぐるみ**
2月中旬登場/全5種/バンプレスト
TVアニメも始まったデビチルのぬいぐるみ。とりあえず5種類登場！

16 **人生ゲーム 携帯ストラップ**
2月登場/全4種/セガ
誰もが遊んだ「人生ゲーム」の携帯ストラップ登場。ルーレットが回転するギミックが付きだ。

プライズワンダーランド マシン編

スーパーグルグルステーション

©SEGA 2000

祝開店！ スーパーグルグルすし！ みんなですし食いましょ！

スタート

おてふき

男児たるもの素手で食すべし。というわけで手をふきふきする編集者2名。

しなさだめ壱

手を拭きつつも眼光は新鮮なネタ、すなわち取りやすい景品を探求する。

しなさだめ弐

スーパーグルグル寿司のプロを目指すには、板さんの性格を類推すべし。融通の利きそうな板さんを狙え。

すぺしゃるあ〜む

秘密兵器・スペシャルアーム。アームにあるルーレットをコンプリートさせれば使える。コレで獲れなきゃ板さんに泣きついてみよう。

常連客になるべし！

馴染みの板さんができれば、さりげな〜〜く取りやすくしてくれることでしょう。男性読者諸君、女性の板さんを探せ！

て〜ぶる

ボタン3個でアームを操作する。寿司をつまむ3本指で待機するのが常道。

ごちそうさん！

席を離れるときは、必ず板さんに挨拶を。これが常連客（攻略ともいう）への第一歩だ。さて、今回の取材の首尾は……。ページ下の「ゲー事典」を読んでくれ！

獲るために拝みたおせ！

融通の利く板さんのおかげで、このとおり獲れました。"タイミングと高さ"も教えてと拝み倒すのも有効だぞ

ひとさらめ

高さとタイミングを調整して、ネタを押せ！ カンタンには獲れないけどね……。

ふたさらめ

こんなに端っこにあっても獲れない。端にあるとかえってタイミングがむずかしいのだ。

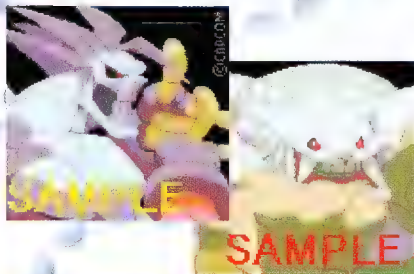
「板さん、これ！」

どうしても獲れないときは「これ」と板さんに言ってみよう。きっと簡単な配置にしてくれるはず。クレームを付けるのは逆効果、難しくされるかも。

MACHINE INFORMATION

着メロコレクション

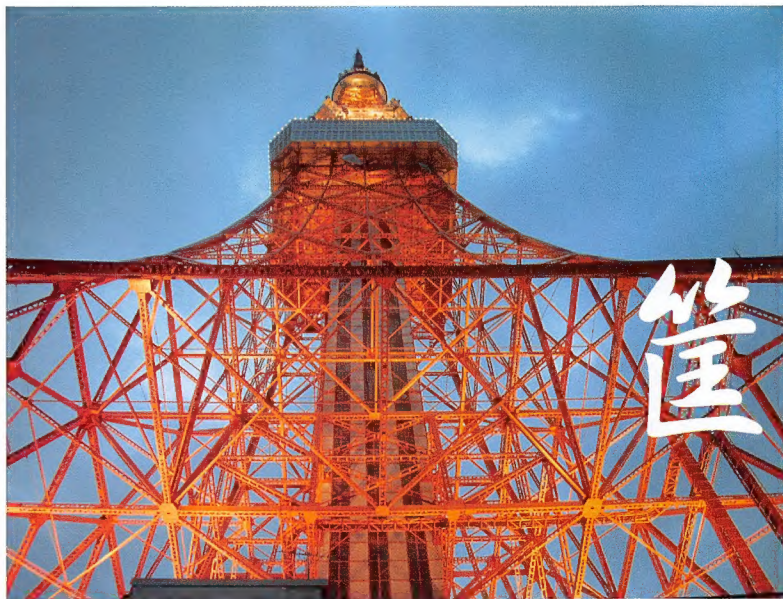
Chaku-Melo
HANDY PHONE MELODY COLLECTION

©CAPCOM CO.,LTD.

1月更新の「着コレ」は、お待たせしました〜のゲーム特集だ。スペースの許す限り、新キャラを紹介しよう。

待ち受け画面は、明智左馬介秀満など『鬼武者』4種、『ガイアマスター』7キャラ、『ヴァンパイア』10キャラ、そしてデザインチーム描き下ろしの「庵」と「着物姿キャミィ」。どうよ！

着メロは、『キングオブドラゴンズ』ステージ1、『バルガス』BGM、『虹色町の奇跡』めぐみ、『ウォーザード』ムクロ、『マッスルボマー』タイトル、『ストZERO2』さくら&ダルシム。それに、『ブレスオブファイア』『ロックマン』『バイオ2スクリーミング』！ そして次回は『キカイオー』、もう書けない……。

ゲー事典 ここは『お台場・じょいぽり寿司』。板さんにいつものヤツを頼むオレ。「好きだね、あんたも」と苦笑しながら出してくれる板さんの好意に、オレは人の暖かさを思い出す。「はいよ、スペシャルアーム」。やはりスシはこれに限る……。1時間後にオレは呟いていた。「スペシャルアーム、口ほどにもないな……」。手ぶらで家路につくオレの心は、経費で落とせることだけを願っていた。

筐体紀行

～筐体百景・新世紀スペシャル～

写真と文・田渕健康

ACT.1 東京タワー・アミューズメントゾーン

日本全国に散らばる筐体を元にして、毎回ゲーセン情緒をお届けしてきた当コーナー。今回は、連載一年を経て新世紀を迎えたこともあり、筐体百景特別編として「筐体紀行」をお届けしよう。

そんなわけで、栄えある特別編の第一回に選ばれたのは、東京タワー内部にあるゲーセン「アミューズメントゾーン」である。

東京タワー＝日本の中心、と考えるローカルゲーマーも少なくはなかろう。かく言う筆者もそうであった。きっと、東京タワー内部にはサイバーなメカがひしめき合い、東京中の怨念を集積した鉄塔はダークフォースに歪み揺らめき、フロアには外国人観光客の怒号と喧騒が満ちておるはずだ。そう、確信していた。

が。生まれて初めて東京タワー内部に足を踏み入れた私は、あまりの平穏ぶりに我が目を疑うこととなる。そこには大量の修学旅行者も観光客の喧騒も無く、なんつーか観光名所というよりも近所の西友・ダイエー的なもっさりとした空気が流れていたのである。

内部にはカリスマ度の高い店舗が軒をつらね、カオティックな空気を否が応にも盛り上げてくれる。気が遠くなりそうなJ・サブカルの残像を横目に歩を進めると、その奥には「ゲームコーナー」と銘打たれたパラダイスが広がっていた。楽園の名は「アミューズメントゾーン」。東京タワー3階にある、江戸っ子御用達のお店である。

さすが江戸の中心にあるゲーセンだけあって、ラインナップは徹底している。東京上空いらっしゃいませのスクランブルフォーメーションを始めとして、東京番街地ラストブロンクス、大江戸ファイト、首都高ＲＥＤＺＯＮＥといった壮々たる東京ゲームが一挙に集結……しているということはなく、テーブル筐体が数台と、手堅い大型筐体で構成された空間であった。デパゲセ、いわゆるデパート型ゲーセンに良く見られる編成だったと言えるだろう。

大型筐体の中で一際輝いていたのは、ここぞとばかりに置かれた「ＴＯＫＹＯウォーズ」。コーナー担当者の気の効いたエスプリなのか、それともタダの偶然なのか。真偽はタワー上空に吹き荒れる風が知るのみだ。

最新ゲームが随時入荷するといった時代のエッジを駆けるゲーセンではないものの、腰を落ちつけてのんびりとプレイしたい方には、絶好の穴場と言えるだろう。

機会があるなら、東京タワーでスコアを出して、アミューズメントゾーンの名前でスコア申請をしてみるのもいいかもしれない。

東京タワーの入り口では、南極観測の際に活躍した樺太犬たちの銅像が迎えてくれる（タロジロその他）。謎。タワー内部には忍者工房や蝋人形館といったロカビリー店舗が集結。

店内に設置してあるテーブル筐体は、紫炎龍、ストライカーズ1945、ギャラクシアン、テトリス、麻雀同級生といった、時代とジャンルを超越した品揃え。
(2001年1月現在)

色合せで玉をバリバリ割ろう。これが痛快、パワークラッシュだ！

選べるモードは4つ!!
新しくパワーモードが登場!!

- ●<パワーモード> パワーボールを狙って玉を発射!! ボールの色を変化させるんだ。パワーボールの色合わせでドンドン玉を割る、**パワークラッシュ**で目標個数をクリアだ!!
- ●<クエストモード> レールの一部がワープする、新機軸**ワープレール**が登場。がんばれモジョ!! 全てのステージをクリアし、愛しい彼女を救出するんだ!!
- ●<とことんモード> レールが3巻から**4巻レールに増加**。**新型ロケットも新たに追加**され、より一層奥が深くなった。緊張の連続が君を襲うぞ!!
- ●<2P対戦モード> 気になるあいつと勝負だ!! 玉の連鎖を起こし**オジャマ玉**を相手に送り困惑させろ。ここ一番、ギリギリの勝負を制するのは誰だ!!

パワーモード

クエストモード

とことんモード

2P対戦モード

画面は開発中のものです。

TAKUMI

GAZILLION SCORE!!

AD.1906
中東の小国セルベニアにて
クーデター勃発!!
航空騎兵団「ギガウイングス」出撃。
叛乱軍を鎮圧せよ!!

兆から京、そして垓(がい)の領域へ…

デンジャラスに進化する!!

LOCK ON! 20

ハイパー インフレーション シューティング

GIGAWING 2

ギガウイング2

NAOMI™

キャラクターデザイン
冬目 景(とうめ けい)
人気漫画家「冬目 景」先生が
キャラクターデザインを
前作に引き続き担当!!

●避けるな!!突っ込め!!無敵の力＜リフレクトフォース＞が弾幕を切裂き跳ね返す。新たな力＜リフレクトレーザー＞を装備せよ!!敵弾を吸収、レーザーが敵を貫く!!
●超絶!!アイテムボルカノン!!倍率アイテムの連続ゲットで、兆の位を超え跳ね上がるスコア!!新機軸＜アイテムボルカノン現象＞が究極の爽快感を約束する。
●友と狙え、垓(ガイ)スコア!!2P協力プレイ＜タッグモード＞で、1つのスコアカウンターを回せ!!友とのアイテムゲットが、兆から京へ、そして垓(ガイ)の位を叩き出す!!

株式会社カプコン®
〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

＜AM国内販売＞ 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493
広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

SCITRON DISCS RELEASE INFORMATION

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社（http://www.scitron.co.jp/label/）
販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

GAME SOUND LEGEND SERIES

復刻盤コナミシリーズ最終アルバム！復刻&新規のダブルブックレット仕様

※ジャケットは実際とは若干異なる場合があります。ご了承下さい。

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.4

SCDC-00069 2,100YEN (tax in)

＜収録内容＞A・JAX／LIFE FORCE／バトランティス／グラディウス2（アレンジ・バージョン）／魔獣の王国／魂斗羅／F1 SPIRIT（アレンジ・バージョン） 全7タイトル

GSLシリーズプレゼントキャンペーン!!

GSLアルバムについているこのマークを5枚集めて送ろう!! なんと抽選で、激レア！非売品の80年代の未CD化タイトルを集めた「アーケードサウンド80'S」又は、「復刻版特製T-シャツ」をプレゼント!!

※詳しい応募方法は、サイトロン「GAME SOUND LEGEND SERIES」CD帯裏をご覧下さい。 第一回締切は、2001年3月31日です。

GAME SOUND LEGEND SERIES 好評発売中!!

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1
SCDC-00024

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1
SCDC-00050

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2
SCDC-00052

アフターバーナー セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3
SCDC-00056

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2
SCDC-00060

明日は晴れる／葉山宏治

2001年2月7日発売

SCDC-00065 2,940YEN (tax in)

いわずと知れた「超兄貴」葉山宏治が放つ、初の本格的フルボーカルアルバム!!

毎週木曜日放送の『ゲームの肝』TVKテレビ（24：30〜24：59）、KBS京都（25：10〜25：39）、主題歌「明日は晴れる」を含み、ついにリリース!!

葉山宏治オフィシャルHP URL.http://www6.airnet.ne.jp/aniki01/

〈収録曲〉
1.序章
2.太陽
3.明日は晴れる
4.MY SOUL
5.FRIENDLY
6.INSIDE
7.桜
8.あの夜汽車
9.風に吹かれるように
10.夢からさめると

O.M.Y. ザ・ベストアルバム／O.M.Y.

SCDC-00062 2,100YEN (tax in)

IN STORE NOW

お待たせしました『O.M.Y.』初のBEST盤登場!! 「O.M.Y.」・「SONIC SKATE SURVEYOR」・「養殖」・「テクノデリュック」・「ソロワークス」の過去5タイトルよりセレクトした、全19曲を収録!! 2001年いよいよ『O.M.Y.』活動再開!? まずはBEST盤で、予習復習だ!!

〈収録曲〉1.JINGLE "O.M.Y."/2.RYZEEN/3.BEYOND THE MUSCLE/4.DUE/5.RICE AGE/6.TAISHOKU/7.COSMETIC THIRTY/8.MAGNETIC YELLOW(SHANG POO)/9.LA FEMME BLONDINE/10.ARCADE GAME/11.FIBER CRACKER/12.GROPE/13.TIGHTEN NAP/14.SONIC SKATE SURVEYOR/15.CETACEANS OF SAIZANCE/16.PURE GUM/17.GAY STRIPPER/18.RELATIVE EGO DANCE/19.TECHNOPOLISH

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.
平成13年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻 第3号 通巻第10号
雑誌11547-03 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547030586